



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de cuatro años de una  
institución educativa, 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA  
EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

**AUTORA:**

**Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia**

**(ORCID: 0000-0001-6091-9420)**

**ASESOR:**

**Mg. Darwin Richard Merino Hidalgo**

**(ORCID: 0000-0001-9213-0475)**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Innovación Pedagógica**

**Trujillo - Perú**

**2019**

## **Dedicatoria**

A todos los estudiantes de grados superiores que tengan el interés por investigar y buscar mejoras en el ámbito educativo.

A las profesoras del nivel inicial que buscan estrategias para mejorar las habilidades sociales en sus estudiantes.

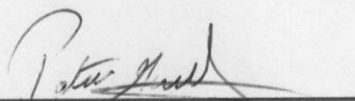
## **Agradecimiento**

A mi amado Creador por iluminarme en cada momento y darme su protección incondicional.

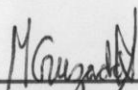
A los maestros y compañeros de postgrado que me brindaron sus conocimientos y consejos para poder lograr completar una meta personal.

A mi padre Ricardo que en paz descanse, a mi madrecita Aguchita que me brinda cada día su inmenso amor y a toda mi hermosa familia de quienes estando a su lado me siento dichosa y feliz de compartir mis logros para ser una buena profesional.

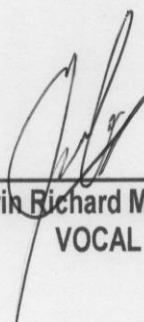
Página del jurado



Dra. Patricia del Pilar Moreno Torres  
PRESIDENTA



Dra. María Peregrina Cruzado Vallejos  
SECRETARIA



Mg. Darwin Richard Merino Hidalgo  
VOCAL

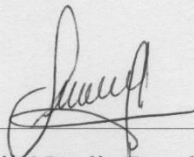
## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jacquelin Natalia Rosales Tapia estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, sede Trujillo; declaro que la tesis titulada “Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2019” presentada, en 32 folios para la obtención del grado académico de Maestría en Psicología Educativa es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresadamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagio.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Trujillo, 28 de julio de 2019



Jacquelin Natalia Rosales Tapia

DNI: 18160352

## ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
1.1. Realidad problemática.....	1
1.2. Trabajos previos.....	2
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	5
1.4. Formulación del problema.....	9
1.5. Justificación del estudio.....	9
1.6. Hipótesis.....	10
1.7. Objetivos.....	10
<b>II. MÉTODO</b> .....	11
2.1. Tipo de investigación.....	11
2.2. Diseño de investigación.....	12
2.3. Variables, Operacionalización.....	12
2.4. Población y muestra.....	14
2.5. Técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	15
2.6. Método de análisis de datos.....	16
2.7. Aspectos éticos.....	17
<b>III. RESULTADOS</b> .....	17
<b>IV. DISCUSIÓN</b> .....	24
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	28

<b>VI.</b>	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>29</b>
<b>VII.</b>	<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>30</b>
<b>VIII.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>33</b>
	<b>Anexo 01: Instrumento de evaluación.....</b>	<b>33</b>
	<b>Anexo 02: Validez del programa.....</b>	<b>34</b>
	<b>Anexo 03: Matriz de consistencia.....</b>	<b>44</b>
	<b>Anexo 04: Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio .....</b>	<b>46</b>
	<b>Anexo 05: Programa de actividades.....</b>	<b>48</b>
	<b>Anexo 06: Constancia de Turnitin.....</b>	<b>88</b>
	<b>✓ Otras evidencias.....</b>	<b>89</b>

## RESUMEN

La presente investigación tiene por finalidad demostrar que la aplicación del programa de juegos cooperativos, es de gran importancia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales que presentan los niños y niñas de la I.E.I. N° 1777 “Divino Redentor”.

Este trabajo se basó en las conductas inadecuadas que presentaban los niños de 4 años del nivel inicial, de la I.E. N° 1777 “Divino Redentor”, cuya muestra fue de 48 niños distribuidos en dos aulas “Naranja” y “Amarilla”.

La investigación es aplicada con diseño cuasi experimental, se trabajó con los 48 niños y niñas de 4 años, divididos en dos grupos (control y experimental) 24 por cada grupo, ha ambos grupos se les aplicó el pre test y el post test, el mismo que constó de 16 ítems la cual se evaluó a través de una escala valorativa de las habilidades sociales.

Los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental mostró que el 37.5% de niños se encontró en un nivel de inicio y un 62.5% en un nivel de proceso con respecto al desarrollo de las habilidades sociales, luego de haber aplicado el programa de juegos cooperativos durante dos meses distribuidos en 15 actividades de aprendizaje, los niños evidenciaron un incremento significativo al ubicarse el 75% de ellos en el nivel logrado, también se evaluó al grupo control donde no se observó un cambio significativo por la falta de aplicación del programa.

El estudio concluye recomendando: Al juego cooperativo como alternativa estratégica de intervención para reducir las conductas no manejables y mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

**Palabras clave:** Juegos cooperativos, Habilidades sociales.



## **ABSTRACT**

The present investigation has as purpose to demonstrate that the application of the cooperative games program, is of great importance to improve the development of the social skills that the children of the I.E.I. No. 1777 "Divine Redeemer".

This work was based on the inadequate behaviors presented by the children of 4 years of the initial level, of the I.E. N ° 1777 "Divino Redentor", whose sample was 48 children distributed in two classrooms "Naranja" and "Amarilla".

The research is applied with quasi-experimental design, we worked with the 48 children of 4 years, divided into two groups (control and experimental) 24 for each group, both groups were applied the pretest and the post test, the same that consisted of 16 items which was evaluated through a value scale of social skills.

The results obtained in the pre-test of the experimental group showed that 37.5% of children were found at an initial level and 62.5% at a process level with respect to the development of social skills, after having applied the game program cooperatives during two months distributed in 15 learning activities, children showed a significant increase when 75% of them were located in the level achieved, the control group was also evaluated where no significant change was observed due to the lack of application of the program.

The study concludes recommending: To the cooperative game as a strategic alternative of intervention to reduce non-manageable behaviors and improve the development of social skills.

**Keywords:** Cooperative games, Social skills.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Realidad Problemática:**

En la actualidad a nivel mundial se vive un individualismo competitivo donde se castiga o se premia a las personas por sus actos, cada quien busca su propio beneficio y siempre pensando en la rivalidad con el otro llegando al punto de separarse de la sociedad. Por otro lado sabemos que las personas somos seres sociales por naturaleza y por ello no sabemos hasta qué punto seremos capaces de soportar tanta competencia ya que producto de ello se incrementa en las estadísticas algunos problemas psicológicos como aislamiento, ansiedad, agresividad, intolerancia, resquebrajamiento de valores entre otros.

Teniendo en cuenta todo esto Covera y Aviles (2017) sostienen que es esencial favorecer el desarrollo social en donde los individuos aprendan a manejar constructivamente sus diferencias para lograr una cultura de paz. A si mismo señala que debemos brindar a infantes una formación en valores favoreciendo una buena convivencia y herramientas de negociación y mediación.

La OECD (Organization for Economic Cooperation and Development y la UNESCO en un estudio sobre las habilidades sociales sostienen que el buen desarrollo de estas protegen a los individuos contra la posibilidad de ser victimizados por comportamientos agresivos, así mismos contribuyen al aumento de las habilidades cognitivas. (2016)

Para Solis (2004) El ser humano presenta habilidades sociales al relacionarse con otros es un proceso natural que implica un traspaso de costumbres sociales de mayores a los infantes, dándoles las herramientas necesarias para demostrar otras. Este traspaso de cultura se ve resquebrajado en este medio convulsionado, lleno de influencias negativas de los medios de comunicación, algunas familias, vecinos, entre otros. Al respecto Powel (2005) afirma que al producirse estos eventos antisociales se habla de una mala cultura educativa y de un descuido en las habilidades sociales y las interrelaciones. De igual forma Rodríguez (2011) opina que en la mayoría de países vivimos en un mundo lleno de violencia, discriminación e intolerancia.

Estos sucesos mencionados nos dan indicadores de que hace mucha falta trabajar aspectos esenciales como son el buen tratamiento de las habilidades sociales entre todas las personas quienes habitamos esta tierra.

En nuestro país en la actualidad hay niños que son víctimas de maltrato y lo evidencian en su mal comportamiento esto debido a una falta de habilidad social así lo explica la directora general de Centro Iberoamericano de Neurociencias, Educación y Desarrollo Humano (Cerebrum) Anna L. Campos, (Andina 2014). Esto aunado a entidades educativas que priorizan lo cognitivo, dejando de lado lo más importante para los niños que es el juego tal como lo señala la UNICEF (2014) que no se da la verdadera importancia ni el tiempo necesario para que los estudiantes jueguen y desarrollen sus habilidades sociales con sus pares.

En La Libertad encontramos los mismos problemas que difieren en todas partes de nuestra patria, en relación a las interrelaciones, el trato cordial entre los pares, la familia, la calle y la escuela, pues no es extraño que a diario leemos o escuchamos las noticias sobre violencia, agresividad, dejándose notar la pérdida del desarrollo de habilidades sociales e interpersonales.

Así también en la Institución Educativa N° 1777 “Divino Redentor” del Distrito de Trujillo, al momento del trabajo en equipo se visualiza en los estudiantes comportamientos inadecuados como; se quitan con brusquedad los juegos o materiales, no utilizan palabras de cortesía, no compartir sus juguetes, no respetan las normas de convivencia, tampoco siguen las instrucciones del juego, se desenvuelven con timidez, no les gusta participar en grupo, responden agresivamente a sus pares por cualquier cosa y tienen dificultades de expresar su emociones por cuanto las deficiencias de habilidades sociales e interpersonales necesariamente deben ser tratadas, surgiendo esta investigación como alternativa de solución para reforzar o mejorar a través del desarrollo de actividades de aprendizaje con juegos cooperativos para poder convivir en armonía entre todos.

## **1.2. Trabajos previos:**

Respecto a este tema de investigación tenemos estudios a nivel:

### **Internacional**

- Martínez (2012) en su tesis: Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades Sociales en la Educación Inicial-Buenos Aires, logra identificar que en el trabajo docente no se evidencia actividades lúdicas cooperativas que logren el desarrollo social en los estudiantes, dado a que ignoran la importancia del juego como herramienta

eficaz para los efectos positivos que se pueden lograr en los estudiantes ya que a través de el adquieren nuevos conocimientos compartiendo y reflexionando sobre los mismos y además que ya se sabe que la segunda variable de estudio no es innata se adquiere; por ello los niños y las niñas deben ser partícipes de su propio aprendizaje.

- Salamanca (2012) en su estudio “Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas a través del juego - Bogotá”. Concluye que una estrategia didáctica eficaz es el juego, ya que al ser aplicados contribuyeron favorablemente en la variable dependiente de los estudiantes, debido a que fueron más sociables e interactuaron mejor con sus pares, mejoraron sus habilidades comunicativas, también pudieron resolver sus problemas utilizando la negociación.
- Urizar (2010) en el estudio de investigación: “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden Coollege – Chile”. Concluye que la primera variable cobra importancia en la vida de los estudiantes ya que de acuerdo a su investigación ellos desarrollaron favorablemente el aspecto social, emocional, manejo de normas, pudieron hacer frente al estrés y tuvieron un mejor aprendizaje.
- Montilla (2009) en el estudio: “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori-España”. Concluye que en la institución infantil se encontraron con factores negativos en cuanto a las relaciones interpersonales, hubo ausencia de respeto, también de tolerancia como de cooperación dificultando la convivencia armónica, lo cual avaluó su estudio; por otro lado la aplicación de las estrategias de juegos cooperativos dados por los docentes de dicha institución, mejoraron en el desarrollo de la variable dependiente entre los niños, presentando mejoras en su conducta, fueron más responsables, tolerantes, respetuosos, justos, cooperativos y buscaban la armonía, entre otros.

### **Nacional**

- Huasco (2017) en la investigación: “Los Juegos Cooperativos para las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras - Lima”. Concluye que al aplicar los juegos influyeron positivamente en variable dependiente, debido a que en los niños hubo un incremento favorable en su desarrollo social básico como su escucha activa, su cortesía y expresión de sus sentimientos; así mismo mejoraron en sus habilidades avanzadas como su participación y su convivencia democrática; también desarrollaron

favorablemente en lo relacionado a sus sentimientos como demostrar con facilidad sus emociones y empatía a sus pares; por último también mejoraron con respecto a la agresividad, autonomía y su identidad personal.

- Pasihuan (2016) en su investigación: “Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José - Lima”. Demostró que ambas variables de estudio se relacionan positivamente y con gran significatividad, debido a que los niños durante su participación en el juego, se comunican y cooperan entre ellos, mencionan palabras de aliento, piden ayuda frente alguna dificultad, comparten sus juegos, muestran actitudes de independencia, autonomía y expresan sus gustos y disgustos. También el juego permite crear un clima asertivo y favorable para poder obtener cambios de conductas positivas.
- Chavieri (2016) en su estudio: “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz - Lima”. Concluyó que hay una relación muy alta y significativa entre las dos variables de estudio, debido a que los juegos cooperativos beneficia el trabajo grupal, ayudando a los niños a mejorar en su persona, en su modo de comportarse, en sus capacidades intelectuales y morales, relacionándose mejor con otras personas y solucionando de forma correcta sus propios problemas, manejando sus emociones en situaciones de agresividad y de estrés.
- Depaz y Asencios (2016) en su estudio: “Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto – Ancash”. Concluyó que al aplicar la primera variable como estrategia didáctica, sí influyó favorablemente en el desarrollo de la segunda variable, evidenciándose en la muestra experimental un positivo logro en su convivencia democrática, en su identidad personal, en sus actitudes sociales. En otras palabras los juegos cooperativos mejoraron las relaciones interpersonales en el grupo.

### **Regional**

- Lázaro y Merino (2018) en su tesis de investigación: “Progama Allin Phujllay para la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E. N° 1564 Radiantes Capullitos – Trujillo”. Concluyeron que al aplicar el programa permitió mejorar significativamente las dimensiones en cuanto a la habilidad para hacer amigos, en las conversacionales, relacionadas a los sentimientos, en las relaciones con los adultos, en los problemas interpersonales y las habilidades básicas, en otras palabras en

los niños se evidenció su desarrollo social, el de poder seguir instrucciones, el de cooperar, el de esperar su turno, el de obedecer las reglas y el de compartir con los demás.

- Nureña (2013) en su tesis: “Taller Relacionándome con los demás, sobre juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Parroquial Jesús de Nazareth - Trujillo”. Concluye que a través del desarrollo de la variable dependiente se logró saber el grado de influencia en la variable dependiente en los estudiantes, así mismo se logró que los juegos didácticos permitieran mejorar significativamente las habilidades sociales; como poner más atención, preguntar, saludar, disculparse, ayudar, compartir relacionándose con sus compañeros.
- Ortecho y Quijano (2011) en la investigación: “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea - Trujillo”. Concluyeron que la aplicación del programa permitió conocer de manera específica que los niños aprenden jugando y que a partir de ello es más factible entender su mundo interior, también les permitió saber que las niñas son más curiosas y se interesan más por las personas y en cambio los niños se interesan mas por los objetos y las cosas. Por otro lado los juegos permitieron mejorar favorablemente el desarrollo de actitudes sociales, identidad personal y autonomía, así mismo hubo mejoría en sus relaciones de convivencia democrática.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema:**

#### **1.3.1. El juego Cooperativo:**

##### **A. Definición**

Brown (1998), manifiesta que la cooperación es un trabajo mutuo para una meta común. En tal sentido podemos decir que el desarrollo de habilidades para resolver problemas se tienen que dar en equipo y para lograrlo se tiene que evidenciar orden y solidaridad.

A si mismo Ruiz (2005), afirma que una muy buena herramienta es el juego cooperativo, que permite despertar la creatividad en los niños, también para utilizarlo como apoyo solucionando problemas, para el movimiento del cuerpo y para disfrutar

del mismo. Este juego va apoyado de reglas, que el niño irá asimilando conforme se vaya desarrollando el juego y adquiera madurez tanto social como afectiva.

## **B. Características**

Según Brown los juegos cooperativos dan coherencia al trabajo en grupo y se caracterizan porque liberan de:

- La competencia: Ya que el propósito es que todos los participantes logren cumplir con la meta, eliminando es estrés que produce el competir. Quien participe de este juego tendrá como único interés la participación.
- La eliminación: Porque está diseñado para unir, incluir y nunca excluir o eliminar.
- La agresión física: Porque evita confrontación de tipo destructivo predisponiendo a que los participantes se agredan.
- Para crear: Con el aporte de todos los participantes se puede crear o construir estrategias para el logro del objetivo, así también se puede modificar las reglas de juego por su flexibilidad.
- En el juego cooperativo se tiene más en cuenta el proceso y el disfrute de los participantes; mas no ve el resultado como lo tiene el juego competitivo.

En relación a estas características también podemos decir que mediante los juegos cooperativos se desarrollan varias habilidades las cuales ayudarán enormemente en la mejora de comportamientos inadecuados presentados en los estudiantes. Es durante el desarrollo del juego grupal, donde se evidencia los beneficios y también las dificultades. Educar a los niños a través de los juegos cooperativos, es educar para la solidaridad y para la afirmación, ya que como seres humanos necesitan sentirse valorados, capaces de lograr algo y con este juego vivenciaran la afirmación. (Arranz, E. 1993)

### **El juego en niños de 4 años:**

Piaget (1997), plantea varios estadios y según la presente investigación ubicamos a nuestra muestra en la etapa pre operacional (2 a 7 años), aquí se presenta el llamado juego simbólico, donde los niños y niñas demuestran todo lo que traen consigo; como el egocentrismo que genera conflictos e intereses, también se

evidencian angustias, temores, agresividad, vínculos de afecto, inicio en la socialización, resiliencia entre otros aspectos que tienen que ver en esta tesis.

El juego en esta etapa es muy importante según Piaget ya que influye en su equilibrio emocional de los niños. A los 4 años de edad inicia “el juego de reglas”, en donde los niños empiezan su actividad social en un mundo real con competencias y según su entorno.

También a esta edad el niño empieza a relacionarse con sus pares y educadores y es aquí que cobra cierta relevancia los juegos cooperativos, en donde su participación será cada vez más compleja, junto a otros niños.

### **1.3.2. Habilidades Sociales:**

#### **A. Definición**

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros. (Caballo 1993)

Al respecto Pozo (1996) nos dice que son formas de comportamiento adquiridas por un individuo en su propio contexto, con otros sujetos y/u objetos y para lograr un cambio de actitudes, valores y normas es necesario valerse de todos ellos. Y Muñoz (2011) nos dice que las habilidades sociales permiten a las personas relacionarse satisfactoriamente. (p.17). Comportamientos evidentes en un sujeto, que son aprendidos o adquiridos y como tal también pueden ser enseñados o modificados. (Gil 1993)

#### **B. Tipología de las habilidades sociales:**

Muñoz (2011), en su estudio resume la tipología del Psicólogo Arnold P. Goldstein en cuanto a las habilidades sociales; las cuales serían mejoradas a través del juego cooperativo.

A continuación presentamos la tabla de clasificación de las habilidades sociales del psicólogo en mención.



**Tabla 1: Tipología de las habilidades sociales.**

Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades relacionadas a los sentimientos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar.</li> <li>• Iniciar una conversación.</li> <li>• Mantener una conversación.</li> <li>• Formular una pregunta.</li> <li>• Dar las gracias.</li> <li>• Presentarse.</li> <li>• Presentar a otras personas.</li> <li>• Hacer un elogio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir ayuda.</li> <li>• Participar.</li> <li>• Dar instrucciones.</li> <li>• Seguir instrucciones.</li> <li>• Disculparse.</li> <li>• Convencer a los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los propios sentimientos.</li> <li>• Expresar sentimientos.</li> <li>• Conocer los sentimientos de los demás.</li> <li>• Enfrentarse al enfado del otro.</li> <li>• Expresar afecto.</li> <li>• Resolver el miedo.</li> <li>• Autorecompensarse.</li> </ul>
Habilidades alternativas a la agresión	Habilidades para hacer frente al estrés	Habilidades de planificación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir permiso.</li> <li>• Compartir algo.</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Negociar.</li> <li>• Empezar el autocontrol.</li> <li>• Defender los propios derechos.</li> <li>• Responder a las bromas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular una queja.</li> <li>• Responder a una queja.</li> <li>• Demostrar deportividad después de un juego.</li> <li>• Resolver la vergüenza.</li> <li>• Arreglárselas cuando te dejan de lado.</li> <li>• Defender a un amigo.</li> <li>• Responder a la persuasión.</li> <li>• Responder al fracaso.</li> <li>• Enfrentarse a los mensajes contradictorios.</li> <li>• Responder a una acusación.</li> <li>• Prepararse para una conversación difícil.</li> <li>• Hacer frente a las presiones del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar decisiones realistas.</li> <li>• Discernir sobre la causa de un problema.</li> <li>• Establecer un objetivo.</li> <li>• Determinar las propias habilidades.</li> <li>• Recoger información.</li> <li>• Resolver los problemas según su importancia.</li> <li>• Tomar una decisión eficaz.</li> <li>• Concentrarse en una tarea.</li> </ul>

Fuente MUÑOZ, “Manual de habilidades sociales” (2011: 123)

### C. Adquisición de las habilidades sociales.

Aproximadamente entre los 3 a 5 años que es la etapa de la temprana infancia se da la iniciativa versus culpa, la cual corresponde a los niños y niñas en estudio, ellos requieren un comportamiento activo, participativo y propositivo para vencer cualquier reto o desafío, pues cada vez que los niños se relacionan más, se les presentarán nuevos retos que los que tenían con su familia.

Según Vygotsky (1998), sostuvo que el aprendizaje social, es un aprendizaje colaborativo, en donde los niños desarrollan la mayoría de sus características personales y habilidades más resaltantes a partir de las interacciones sociales con sus progenitores, acompañantes pedagógicos y sus pares.

Kozulin y Presseisen (1995). Vygotsky proponía que el desarrollo del conocimiento va a depender mayormente de las interrelaciones personales que tenga el niño como también de los medios que haya en su propio contexto que favorezcan en su pensamiento. En otras palabras Vygotsky apuesta por el desarrollo sociocultural, el cual se da a partir del trato con otros y van adquiriendo conocimientos, ideas, actitudes y valores; formas de pensar y actuar.

#### **1.4. Formulación del Problema :**

¿En qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019?.

#### **1.5. Justificación del estudio:**

El presente estudio es justificado debido a que la propuesta del juego cooperativo, se da en un clima placentero y permite a los estudiantes participar todos juntos para lograr un objetivo en común, sin sentirse presionados por alcanzar un resultado, por lo cual la simple participación, permite que a través de la educación, el juego cobre importancia ya el interés se centra en el proceso como principal elemento de atención, valorándose el trabajo en equipo y en los aportes de cada individuo.

Los investigadores mencionados en los antecedentes contribuyen al conocimiento de las habilidades sociales de los estudiantes y establecen que el juego cooperativo ofrece disfrute dentro y fuera del aula, convirtiéndose en una herramienta eficaz y motivacional para todo estudiante; así como también una herramienta pedagógica docente. En efecto, estas investigaciones demuestran el logro favorable en cuanto a las habilidades sociales. Además, explican que hay relación causa efecto de ambas variables en los estudiantes del nivel inicial.

Al desarrollar la presente investigación también contribuiré con una estrategia didáctica basada en el juego cooperativo, beneficiando a los estudiantes de 4 años que presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales y fortaleciéndolas favorablemente en sus distintas dimensiones, promoviendo en ellos el respeto, la armonía, la solidaridad, la confianza y las interrelaciones positivas tanto con su pares como también con adultos.

Basada en estas justificaciones pretendo con este proyecto ayudar a los estudiantes a favorecer sus habilidades sociales.

## **1.6. Hipótesis:**

**Hi:** La aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

**Ho:** La aplicación del programa de juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

## **1.7. Objetivos:**

### **1.7.1. General:**

Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

### **1.7.2. Específicos:**

- a. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- b. Planificar y ejecutar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- c. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- d. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- e. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades relacionadas a los sentimientos en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- f. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

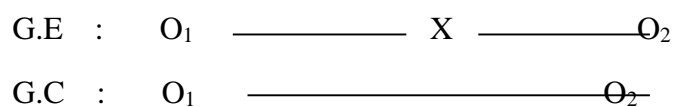
## **II. MÉTODO:**

### **2.1. Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo experimental porque se busca conocer para modificar; en este caso permitió manipular la variable independiente (juegos cooperativos), a su vez que nos permitió conocer sus efectos sobre la variable dependiente (habilidades sociales). Este tipo de investigación se utiliza en diferentes ámbitos para conocer una realidad y plantear posibles soluciones al problema encontrado. (Valderrama 1999)

## 2.2. Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación, es un estudio: Cuasi- experimental con la aplicación de un pre-test y post-test con un grupo experimental y otro grupo de control, (Sanchez y Reyes, 2006) nos dice que se representa así:



Donde:

G.E = Grupo Experimental

G.C = Grupo Control

O<sub>1</sub> = Pre-test

X = Tratamiento (Programa de juegos cooperativos)

O<sub>2</sub> = Post-test

## 2.3. Variables, operacionalización

### 2.3.1. Variable dependiente: Las habilidades sociales

Respecto a esta definición (Muñoz, et al., 2011) nos dice lo siguiente:  
Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo interactuar y relacionarse satisfactoriamente. (p.17)

La siguiente tabla que se presenta a continuación se ha elaborado con la finalidad de medir la variable dependiente y sus dimensiones.

### 2.3.2. Operacionalización de la variable dependiente:

Tabla 2: Operacionalización de la variable.

V.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES / PREGUNTAS
<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Es un conjunto de conductas que todo ser humano posee para gestionar sus relaciones e interrelacionarse en forma asertiva con su entorno, respetando y haciéndose respetar; comprendiendo a los demás y haciéndose comprender.	1. Habilidades básicas.	1.1 Escuchar. 1.2 Formular preguntas. 1.3 Dar las gracias. 1.4 Hacer un cumplido.	1. ¿Escucha con atención las reglas del juego? 2. ¿Hace preguntas que tiene que ver con la clase? 3. ¿Agradece? 4. ¿Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?
		2. Habilidades avanzadas.	2.1 Pide ayuda. 2.2 Participa. 2.3 Sigue las reglas. 2.4 Disculparse	5. ¿Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad? 6. ¿Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal? 7. ¿Sigue las instrucciones del juego? 8. Cuando se equivoca ¿Sabe pedir disculpas?
		3. Habilidades relacionadas a los sentimientos	3.1 Expresa su sentir. 3.2 Comprende el sentir de los demás. 3.3 Enfrentar el enfado de otro. 3.4 Expresar afecto.	9. ¿Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros? 10. ¿Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad? 11. ¿Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros, utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir)? 12. ¿Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos?
		4. Habilidades alternativas a la agresión.	4.1 Comparte algo. 4.2 Negocia. 4.3 Evita problemas. 4.4 Emplear el autocontrol.	13. ¿Comparte las piezas del juego? 14. ¿Negocia posibles soluciones para alcanzar un bien común? 15. ¿Trata de evitar problemas con sus compañeros? 16. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?

## 2.4. Población y muestra

### 2.4.1. Población:

La población estuvo constituida por 48 estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777 de Trujillo, año 2019.

<b>GRADO</b>	<b>SECCIONES</b>	<b>N° DE ESTUDIANTES</b>
4 Años	“Naranja”	24
	“Amarilla”	24
<b>TOTAL DE ALUMNOS</b>		48

Fuente: Nóminas de Matrícula I.E. N° 1777 del año 2019

### 2.4.2. Muestra:

En vista de que la población es pequeña, se tomó toda para el estudio y esta se denomina muestra censal, porque se seleccionó al 100% de la población al considerarla un número manejable de sujetos. En este sentido Ramírez (1997) establece la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra.

Fue seleccionada utilizando el método no probabilístico de forma intencional, conformada por 48 estudiantes de la I.E. N° 1777; siendo 24 estudiantes del grupo experimental (sección naranja) y 24 estudiantes del grupo control (sección amarilla).

<b>SECCIONES</b>	<b>GRUPO</b>	<b>N° DE ESTUDIANTES</b>
“Naranja”	Experimental	24
“Amarilla”	Control	24
<b>TOTAL DE ALUMNOS</b>		48

Fuente: Nóminas de Matrícula I.E. N° 1777 del año 2019

## 2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

### **2.5.1 Técnica:**

Según carrasco (2016) considera que; “Las técnicas son herramientas metodológicas para resolver un problema metodológico concreto de comprobación de una hipótesis” (p. 274). Para la presente investigación se utilizó de la observación sistemática.

#### **2.5.1.1 Observación:**

Según Valderrama (2014) indica que; “La observación viene a ser el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto” (p. 196).

La aplicación de ésta técnica permitió ver cómo se comportan los estudiantes en primer lugar para conocer cómo se encuentran en el desarrollo de sus habilidades sociales y en segundo lugar para comprobar los efectos o mejoras en las mismas como efectos de la aplicación de la presente estrategia desarrollada.

### **2.5.2 Instrumento:**

Valderrama (2014) considera que; “Son ayudas o elementos que el investigador construye para la recolección de los datos a fin de facilitar la medición de los mismos” (p.215). En este caso el instrumento utilizado fue la siguiente:

#### **2.5.2.1 Escala Valorativa:**

Este instrumento se aplicó en la investigación como pre y post test, contó con 16 ítems redactados como preguntas para una mejor comprensión, cuatro por cada dimensión.

En los cuadros siguientes se detalla los valores por respuesta al ítem o pregunta y los valores de acuerdo a cada nivele tanto general como por dimensiones.

<b>RESPUESTAS</b>	<b>VALOR POR ITEM</b>	<b>NIVELES</b>	<b>VALOR POR DIMENSIÓN</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
NUNCA	1	INICIO	Del 1 al 4	Del 1 al 16
AVECES	2	DESARROLLO	Del 5 al 8	Del 17 al 32
SIEMPRE	3	CIERRE	Del 9 al 12	Del 33 al 48



### 2.5.2.2 Validez del Instrumento.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) consideran que; “un instrumento es válido si mide lo que en realidad pretende medir, la validez es una condición de los resultados y no del instrumento en sí” (p.107). Este instrumento está orientado a medir el desarrollo de las habilidades sociales y fue elaborado por la investigadora Nilda Corina Huasco Castro en su tesis titulada “Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras, los olivos-2017. Es este caso la validez se realizó por un metodólogo y dos especialistas en el tema y experiencia en el nivel, quienes determinaron que el instrumento es aplicable.

N°	Expertos	Confiabilidad
Experto 1	Cruz Montero, Juana	Aplicable
Experto 2	Mescua Figueroa, Augusto Cesar	Aplicable
Experto 3	Cucho Leyva, María Patricia	Aplicable

### 2.5.2.3 Confiabilidad del Instrumento.

Según, Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que; “La confiabilidad es el grado en la aplicación de un instrumento, repetida al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados” (p.242)

De un total de 24 pruebas realizadas a nivel piloto para medir la confiabilidad del instrumento se obtuvo para el instrumento total un índice de confiabilidad Alfa de Crombach; cuyo valor fue de 0,81, lo que indica una fuerte confiabilidad.

## 2.6 Métodos de análisis de datos

El análisis de datos recolectados se organizó con apoyo del Software estadístico SPSS V. 24. Utilizando tablas y gráficos a fin de describirlos, en función a los objetivos establecidos en la investigación. Los datos se analizaron con un tratamiento estadístico tanto descriptivo como inferencial. Para ello se registraron las puntuaciones de las pruebas aplicadas por estudiante en un registro de datos por ítems y de acuerdo a cada dimensión. Así mismo, se calcularán las medidas estadísticas que permitirán la explicación e interpretación de los resultados cuantitativos obtenidos, tales como: La media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad. Para finalizar el análisis del trabajo estadístico relacionado con la hipótesis se utilizará la prueba T de

Student para muestras relacionadas, con un 0.01 nivel de significancia, mediante el software SPSS versión 24.

## 2.7 Aspectos éticos

La presente investigación ha sido realizada respetando la diversidad de los sujetos involucrados. Asimismo se respeta la confidencialidad de los sujetos que participaron de esta investigación, para lo cual se solicitó autorización con documento a la dirección de la I.E. para realizar el presente estudio. Los datos vistos son fidedignos y son resultado de un proceso de recolección de datos a través de la utilización de una escala valorativa que sirvió como pre test y pos test. Esta investigación se realizó como necesidad vista en el trabajo que se realiza día a día en la institución educativa aplicada, y se tomó como referencia trabajos realizados por diversos autores citados en la bibliografía de estudio y en base a ellas se pudo diseñar estrategias didácticas acorde a la realidad descrita anteriormente. Por lo tanto la investigación realizada es de autoría personal.

## III. RESULTADOS

Los resultados que a continuación se describen están presentados de acuerdo a los objetivos propuestos en la presente investigación.

### 3.1. Resultado descriptivo general

**Tabla 1:** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

HABILIDAD	GRUPO	Media	n	Prueba T - Valor p	Decisión
PRETEST	G. Control	21.4167	24	0.066	Se Acepta Ho
	G. Experimental	19.4167	24		
PRETEST	G. Control	21.4167	24	0.910	Se Acepta Ho
POST TEST	G. Control	21.25000	24		
POST TEST	G. Control	21.25000	24	0.000	Se Acepta Ha
	G. Experimental	37.8750	24		
PRE TEST	G. Experimental	19.4167	24	0.000	Se Acepta Ha
POST TEST	G. Experimental	37.8750	24		

**Interpretación:** En la Tabla 1, se observa que al evaluarse la Variable de las Habilidades Sociales se obtuvo los siguientes resultados:

En el Grupo Control y Experimental en el Pre Test, el Valor p fue de 0.066 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, se determina que ambas muestras provienen de una misma población y aun no hay mejoras porque no se aplica el programa de juegos cooperativos.

En el Grupo Control en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.910 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, al aplicarse la metodología tradicional de enseñanza no reporta mejora significativa en el Post Test del Grupo Control.

En el Grupo Control y Experimental en el Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Grupo Experimental fue mayor a la media del Grupo Control evaluadas en el Post Test. Por tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

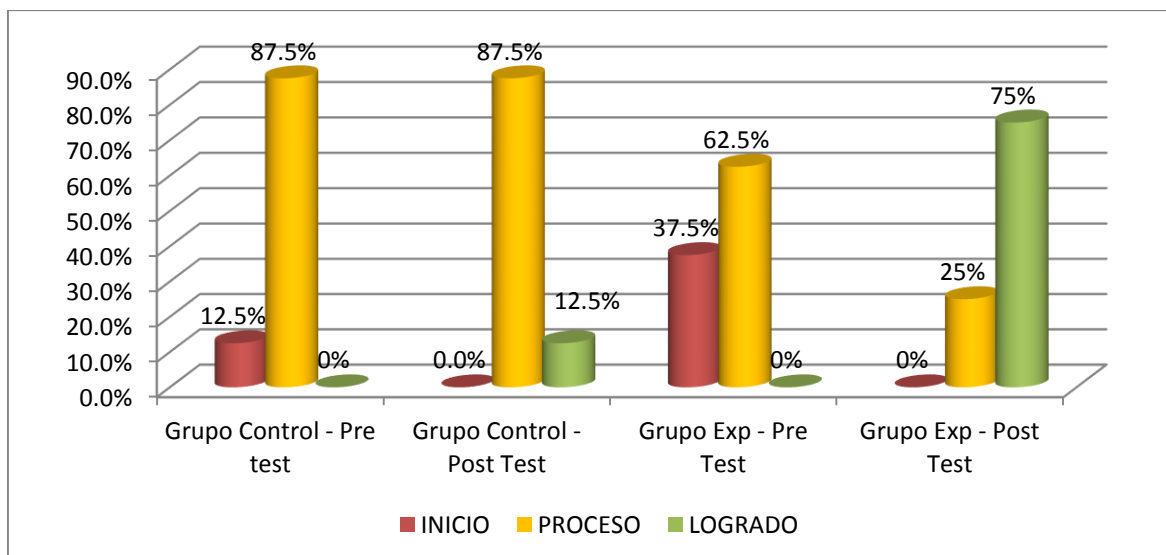
En el Grupo Experimental en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Post Test fue mayor a la media del Pre Test evaluadas en el Grupo Experimental Por tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

### 3.2. Resultado descriptivo específico

**Tabla 2:** Nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

NIVEL	Grupo Control Pre test		Grupo Control Post Test		Grupo Experimental Pre Test		Grupo Experimental Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	3	12.5%	0	0%	9	37.5%	0	0%
PROCESO	21	87.5%	21	88%	15	62.5%	6	25%
LOGRADO	0	0%	3	13%	0	0%	18	75%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

**Figura 1:**



Fuente: Tabla 2

**Interpretación:** En la Tabla 2 y Figura 1, se observa que en el pre-test el 87.5% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel de proceso de sus habilidades sociales, el 12.5% se ubicaron en el nivel inicio, y ninguno en el nivel logrado. Por otra parte, el 62.5% de los estudiantes del grupo experimental se ubicaron en el nivel de proceso de sus habilidades sociales, el 37.5% se ubica en el nivel de inicio y ninguno en el nivel de logrado; notándose que antes de aplicar el programa de juegos cooperativos, los estudiantes del grupo control y experimental presentan deficiencia en sus habilidades sociales. También se observa que en el post-test el 87.5% de los estudiantes del grupo control obtuvieron un nivel de proceso en sus habilidades sociales y el 12.5% obtuvieron un nivel de logrado y ningún estudiante en el nivel de inicio; sin embargo en el grupo experimental, el 75% de los estudiantes, obtuvieron nivel de logrado, el 25% obtuvieron un nivel de proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio; mostrándose así que después de aplicar el programa de juegos cooperativos, los estudiantes del grupo experimental presentan mayor desarrollo de sus habilidades sociales frente a los estudiantes del grupo control.

- b. Planificar y ejecutar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019. (Anexos)

- c. **Tabla 3:** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

Hab. Social Básica	GRUPO	Media	n	Prueba T - Valor p	Decisión
PRE TEST	Grupo Control	4.7083	24	0.892	Acepta Ho
	Grupo Experimental	4.6667	24		
PRE TEST	Grupo Control	4.7083	24	0.345	Acepta Ho
POST TEST	Grupo Control	5.08333	24		
POST TEST	Grupo Control	5.08333	24	0.000	Acepta Ha
	Grupo Experimental	9.125	24		
PRE TEST	Grupo Experimental	4.6667	24	0.000	Acepta Ha
POST TEST	Grupo Experimental	9.125	24		

**Interpretación:** En la Tabla 3, se observa que al evaluarse la Dimensión Habilidades Sociales Básicas se obtuvo los siguientes resultados:

En el Grupo Control y Experimental en el Pre Test, el Valor p fue de 0.892 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, determina que ambas muestras provienen de una misma población y aun no hay mejoras porque no se aplica el programa de juegos cooperativos.

En el Grupo Control en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.345 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, al aplicarse la metodología tradicional de enseñanza no reporta mejora significativa en el Post Test del Grupo Control.

En el Grupo Control y Experimental en el Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, ambas medias son iguales, determina que la media del Grupo Experimental fue mayor a la media del Grupo Control evaluadas en el Post Test. Por tanto los juegos cooperativos fueron eficientes.

En el Grupo Experimental en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Post Test fue mayor a la media del Pre Test evaluadas en el Grupo Experimental. Por Tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

**d. Tabla 4:** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

Hab. Social Avanzada	GRUPO	Media	n	Prueba T - Valor p	Decisión
<b>PRE TEST</b>	Grupo Control	5.6250	24	0.067	Acepta Ho
	Grupo Experimental	5.0833	24		
<b>PRE TEST</b>	Grupo Control	5.6250	24	0.913	Acepta Ho
<b>POST TEST</b>	Grupo Control	5.58333	24		
<b>POST TEST</b>	Grupo Control	5.58333	24	0.000	Acepta Ha
	Grupo Experimental	9.8333	24		
<b>PRE TEST</b>	Grupo Experimental	5.0833	24	0.000	Acepta Ha
<b>POST TEST</b>	Grupo Experimental	9.8333	24		

**Interpretación:** En la Tabla 4, se observa que al evaluarse la Dimensión Habilidades Sociales Avanzadas se obtuvo los siguientes resultados:

En el Grupo Control y Experimental en el Pre Test, el Valor p fue de 0.067 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, determina que ambas muestras provienen de una misma población y aun no hay mejoras porque no se aplica el programa de juegos cooperativos.

En el Grupo Control en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.913 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, al aplicarse la metodología tradicional de enseñanza no reporta mejora significativa en el Post Test del Grupo Control.

En el Grupo Control y Experimental en el Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Grupo Experimental fue mayor a la media del Grupo Control evaluadas en el Post Test. Por tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

En el Grupo Experimental en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Post Test fue mayor a la media del Pre Test evaluadas en el Grupo Experimental Por tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

- e. **Tabla 5:** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades relacionadas a los sentimientos en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

Hab. Social Relac Sentimientos	GRUPO	Media	n	Prueba T - Valor p	Decisión
<b>PRETEST</b>	Grupo Control	6.0417	24	0.000	Se Acepta Ha
	Grupo Experimental	4.6667	24		
<b>PRETEST</b>	Grupo Control	6.0417	24	0.063	Se Acepta Ho
<b>POST TEST</b>	Grupo Control	5.16667	24		
<b>POST TEST</b>	Grupo Control	5.16667	24	0.000	Se Acepta Ha
	Grupo Experimental	9.3750	24		
<b>PRE TEST</b>	Grupo Experimental	4.6667	24	0.000	Se Acepta Ha
<b>POST TEST</b>	Grupo Experimental	9.3750	24		

**Interpretación:** En la Tabla 5, se observa que al evaluarse la Dimensión Habilidades Relacionadas a los Sentimientos se reportó lo siguiente:

En el Grupo Control y Experimental en el Pre Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, la media del grupo Control fue mayor a la media del Grupo Experimental en la Dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos.

En el Grupo Control en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.063 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, al aplicarse la metodología tradicional de enseñanza no reporta mejora significativa en el Post Test del Grupo Control.

En el Grupo Control y Experimental en el Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, ambas medias son iguales, determina que la media del Grupo Experimental fue mayor a la media del Grupo Control evaluadas en el Post Test. Por tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

En el Grupo Experimental en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Post Test fue mayor a la media del Pre Test evaluadas en el Grupo Experimental Por Tanto los juegos Cooperativos fueron eficientes.

- f. **Tabla 6:** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

Hab. Social Alter. Agresión	GRUPO	Media	n	Prueba T - Valor p	Decisión
<b>PRE TEST</b>	Grupo Control	5.0417	24	0.896	Se Acepta Ho
	Grupo Experimental	5.0000	24		
<b>PRE TEST</b>	Grupo Control	5.0417	24	0.328	Se Acepta Ho
<b>POST TEST</b>	Grupo Control	5.41667	24		
<b>POST TEST</b>	Grupo Control	5.41667	24	0.000	Se Acepta Ha
	Grupo Experimental	9.5417	24		
<b>PRE TEST</b>	Grupo Experimental	5.0000	24	0.000	Se Acepta Ha
<b>POST TEST</b>	Grupo Experimental	9.5417	24		

**Interpretación:** En la Tabla 6, se observa que al evaluarse la Dimensión Habilidades Alternativas a la Agresión se obtuvo los siguientes resultados:

En el Grupo Control y Experimental en el Pre Test, el Valor p fue de 0.896 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, determina que ambas muestras provienen de una misma población y aun no hay mejoras porque no se aplica el programa de juegos cooperativos.

En el Grupo Control en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.328 mayor a 0.01, se acepta la hipótesis Nula, ambas medias son iguales, al aplicarse la metodología tradicional de enseñanza no reporta mejora significativa en el Post Test del Grupo Control.

En el Grupo Control y Experimental en el Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Grupo Experimental fue mayor a la media del Grupo Control evaluadas en el Post Test. Por tanto los Juegos Cooperativos fueron eficientes.

En el Grupo Experimental en el Pre Test y Post Test, el Valor p fue de 0.000 menor a 0.01, se acepta la hipótesis alternativa, determina que la media del Post Test fue mayor a la media del Pre Test evaluadas en el Grupo Experimental Por tanto los Juegos Cooperativos fueron eficientes.



#### IV. DISCUSIÓN

Después del análisis de los resultados de la presente investigación, pasamos a realizar la discusión de los mismos. Los resultados de la investigación son significativos, debido a que su sistematización ha permitido demostrar que la aplicación del programa de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales.

Según Depaz y Asencios (2016), determinó en el Grupo Experimental, en el Pre test, el 91.7% de los estudiantes obtuvo un logro inicial, el 8.3% obtuvo un logro intermedio y el 0% obtuvo un logro avanzado. Luego en el Post Test el 8.3% de los estudiantes obtuvo un logro inicial, el 41.7% obtuvo un logro intermedio y el 50% obtuvo un logro avanzado. De la misma forma Huasco Nilda (2017), determinó en el Grupo Experimental, en el Pre test, el 39% de los estudiantes obtuvo un logro inicial, el 35% obtuvo un logro intermedio y el 26% obtuvo un logro avanzado. Luego en el Post Test el 2% de los estudiantes obtuvo un logro inicial, el 41% obtuvo un logro intermedio y el 57% obtuvo un logro avanzado. Por tanto se ve una considerable mejora por la aplicación del programa de juegos cooperativos; en contraste con los resultados obtenidos en este estudio, en la tabla 2, se presentan, los niveles de las Habilidades Sociales obtenidos por los estudiantes integrantes del grupo experimental participantes en la investigación, donde se observa que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos el 37,5 % de alumnos mostró un nivel de Inicio en las Habilidades Sociales, por lo que después de la aplicación del programa ninguno se ubicó en este nivel. Así mismo se aprecia que antes de la aplicación del programa un 62,5 % de los alumnos presentan un nivel de proceso y un 0 % Logrado en las habilidades sociales, mientras que después de la aplicación de dicho programa el 75,0 % muestran este nivel; corroborándose con lo que sostiene Caballo (1993) que las habilidades sociales son conductas dadas en el interior de una persona que expresa actitudes, opiniones, sentimientos, deseos o derechos de ese individuo, permitiéndole rápidamente resolver dificultades como también evitando más adelante otros problemas. De la misma forma Vygotsky (1998) sostiene que es un aprendizaje colaborativo, en donde los niños desarrollan la mayoría de sus características personales y habilidades más resaltantes a partir de las interacciones sociales con sus pares. En ese sentido en los niños y niñas de 4 años de edad, la aplicación del programa de juegos cooperativos mejoró su desarrollo

de habilidades sociales tal como se comprueba en cada uno de las tablas ya sea a nivel general como en cada una de sus dimensiones.

Según Depaz y Asencios (2016), la variable “Habilidades sociales” evaluada en el Grupo Experimental, antes y después del tratamiento, obtuvo un valor  $p$  menor a 0.000 menor a 0.05, se aceptó la hipótesis alterna, la media del Post Test fue mayor a la media del Pre test, por tanto se acepta la hipótesis alternativa, concluimos que la aplicación del juego cooperativo influyó en la mejora del desarrollo de Habilidades Sociales de los alumnos de 5 años de la IEI N° 098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos. A sí también Huasco Nilda (2017), la variable “Habilidades sociales”, evaluada en el Grupo Experimental, antes y después del tratamiento, obtuvo un valor  $p$  menor a 0.05, por tanto se acepta la hipótesis alternativa, concluyendo que la aplicación del juego cooperativo influyó en la mejora de las habilidades sociales de los alumnos evaluados. En contraste con los resultados obtenidos en este estudio, la media en el Pre Test fue de 19.416 puntos y en el Post test fue de 37.875 puntos evaluados en el Grupo Experimental, la media del Post Test fue mayor a la media del Pre test, según el valor  $p$  de la Prueba T Student fue de 0.000 menor a 0.01, por tanto existió una mejora muy significativa, a si mismos con la aplicación del juego cooperativo en esta investigación se demuestra la mejora de las habilidades sociales de los alumnos evaluados. Al respecto Gil (1993) nos dice que las habilidades sociales son comportamientos evidentes en un sujeto, que son aprendidos o adquiridos y como tal también pueden ser enseñados o modificados y Muñoz (2011), en su estudio que nos habla sobre la tipología del Psicólogo Arnold P. Goldstein menciona que las habilidades sociales serían mejoradas a través del juego cooperativo.

Según Huasco Nilda (2017), en la dimensión “Habilidades Sociales Básicas” evaluada en el Grupo Experimental, antes y después del tratamiento, obtuvo un valor  $p$  menor a 0.05, por tanto se acepta la hipótesis alternativa, concluimos que la aplicación del juego cooperativo influyó en la mejora de las habilidades sociales Básicas de los alumnos evaluados. En contraste con los resultados obtenidos en este estudio, la media en el Pre Test fue de 4.6667 puntos y en el Post test fue de 9.125 puntos evaluados en el Grupo Experimental, la media del Post Test fue mayor a la media del Pre test, según el valor  $p$  de la Prueba T student fue de 0.000 menor a 0.01, por tanto existió una mejora

muy significativa, de la misma manera con la aplicación del programa de juegos cooperativos mejoramos en los estudiantes sus habilidades sociales básicas. Al respecto Pasihuan (2016) en su investigación “Habilidades sociales y juego cooperativo” hace mención que los niños de 4 años lograron mejorías en cuanto a su comunicación, mencionaron palabras de aliento a sus pares, expresaron mejor sus gustos y preferencias, hubo orden y solidaridad entre ellos logrando lo que Brown (1998), manifiesta sobre el juego cooperativo que la cooperación es un trabajo mutuo para una meta común.

Según Huasco Nilda (2017), en la dimensión “Habilidad Social Avanzada” evaluada en el Grupo Experimental, antes y después del tratamiento, obtuvo un valor p menor a 0.05, por tanto se acepta la hipótesis alternativa, concluimos que la aplicación del juego cooperativo influyó en la mejora de la habilidad social avanzada de los alumnos evaluados. En contraste con los resultados obtenidos en este estudio, la media en el Pre Test fue de 5.083 puntos y en el Post test fue de 9.83 puntos evaluados en el Grupo Experimental, la media del Post Test fue mayor a la media del Pre test, según el valor p de la Prueba T student fue de 0.000 menor a 0.01 existiendo una mejora muy significativa, por tanto en este estudio también podemos concluir que la aplicación del juego cooperativo mejoró en los estudiantes sus habilidades sociales avanzadas. Al respecto Ortecho y Quijano (2011) en su investigación al aplicar su “Programa de juegos cooperativos” identificaron que los niños de 4 años mejoraron en sus relaciones de convivencia democrática, pidiendo ayuda cuando lo necesitaban, disculpándose cuando era necesario, participando y respetando las instrucciones durante el juego. Así también lo manifiesta Ruiz (2005), que el juego cooperativo va apoyado de reglas, que el niño irá asimilando conforme se vaya desarrollando el juego y adquiera madurez tanto social como afectiva.

Según Huasco Nilda (2017), en la dimensión “Habilidades Sociales relacionadas a los sentimientos” evaluada en el Grupo Experimental, antes y después del tratamiento, obtuvo un valor p menor a 0.05, por tanto se acepta la hipótesis alternativa, concluimos que la aplicación del juego cooperativo influyó en la mejora de las habilidades Sociales relacionadas con los sentimientos de los alumnos evaluados. En contraste con los resultados obtenidos en este estudio, la media en el Pre Test fue de 4.667 puntos y en el

Post test fue de 9.375 puntos evaluados en el Grupo Experimental, la media del Post Test fue mayor a la media del Pre test, según el valor p de la Prueba T student fue de 0.000 menor a 0.01, por tanto existió una mejora muy significativa, entonces concluimos que con la aplicación del juego cooperativo se mejoró en los estudiantes las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. Tal como lo sustentan Lázaro y Merino (2018) en su investigación al aplicar su programa “Allin Phujllay” en donde los estudiantes presentaron mejoras en cuanto a sus sentimientos, expresando sus emociones, atendiendo o resolviendo algunas dificultades conversando. Al respecto Piaget (1997) manifiesta que el juego en la etapa pre operacional es muy importante ya que influye en su equilibrio emocional de los niños, pues a los 4 años de edad se inicia “el juego de reglas”, en donde los niños empiezan su actividad social en un mundo real con competencias y según su entorno.

Según Huasco Nilda (2017), en la dimensión “Habilidades alternativas a la agresión” evaluada en el Grupo Experimental, antes y después del tratamiento, obtuvo un valor p menor a 0.05, por tanto se acepta la hipótesis alternativa, concluimos que la aplicación del juego cooperativo influyó en la mejora de las habilidades Sociales relacionadas con los sentimientos de los alumnos evaluados. En contraste con los resultados obtenidos en este estudio, la media en el Pre Test fue de 5.000 puntos y en el Post test fue de 9.541 puntos evaluados en el Grupo Experimental, la media del Post Test fue mayor a la media del Pre test, según el valor p de la Prueba T student fue de 0.000 menor a 0.01, por tanto existió una mejora muy significativa, también podemos concluir que la aplicación del juego cooperativo mejoró en los estudiantes las habilidades alternativas a la agresión”. Al respecto Chavieri (2016) en su estudio “Juegos cooperativos y habilidades sociales” manifiesta que los estudiantes mejoraron su comportamiento manejando sus emociones en situaciones de agresividad. Al respecto Arranz (1993) nos dice que educar a los niños a través de los juegos cooperativos, es educar para la solidaridad y para la afirmación, ya que como seres humanos necesitan sentirse valorados, capaces de lograr algo y con este juego vivenciaran la afirmación.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Se determinó que la aplicación del programa de juegos cooperativos mejoró significativamente el nivel del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E. N° 1777 “Divino Redentor”, cuyo resultado se afirmó con la prueba T de Student, donde se logró un aumento del 75% aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.
2. Luego de aplicar el pre test en al grupo control y al grupo experimental se identificó que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E. N° 1777 “Divino Redentor” en ambos grupos estaban en un nivel de inicio de 12.5 % y 37.5 % respectivamente, así mismo en un nivel de proceso de 87.5% y 62.5% en cada grupo y no se evidenció en ambos el nivel de logrado.
3. Se elaboró el programa de juegos cooperativos que tuvo un total de 15 actividades de aprendizaje basados en la metodología del juego. El programa se aplicó en los meses de abril a junio, desarrollándose todas con normalidad.
4. Después de aplicar el programa de juegos cooperativos, se analizaron los datos y se logró comparar los resultados del grupo experimental según sus cuatro dimensiones de las habilidades sociales antes mencionadas, en donde todas presentaron mejorías significativas de un 50% a un 75% debido a que en todos los juegos se vio la cooperación de todos para lograr el objetivo propuesto y no hubo eliminación, por ende los niños aprendieron a escuchar y cumplir reglas, a pedir ayuda frente alguna dificultad, a participar en todos los juegos activamente, demostrando sus emociones, ayudando a sus compañeros, compartiendo sus juegos, tratando de evitar problemas y de negociar con sus pares mediante el diálogo.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Para realizar las siguientes recomendaciones nos basamos en los resultados favorables obtenidos después de la aplicación del programa de juegos cooperativos durante esta investigación:

- Que debido a la importancia del Programa de Juegos Cooperativos se recomienda a las demás docentes de 4 años de la I.E. N° 1777 “Divino Redentor” desarrollarlo en sus estudiantes ya que permite mejorar sus habilidades sociales que son muy importantes para convivir en armonía dentro del aula.
- Para todas las docentes del nivel inicial se les recomienda tener siempre en cuenta en su jornada diaria de clase el desarrollo de actividades lúdicas como lo son los juegos cooperativos ya que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para el logro de habilidades sociales y también para que los niños aprendan con lo que más disfrutan, integrándose más y valorando el trabajo en equipo.
- Por otro lado este programa de juegos cooperativos también debe servir como una estrategia para involucrar a los padres de familia ya que son los principales responsables de lograr mejoras en cuanto a sus habilidades sociales de sus menores hijos para que esta responsabilidad no solo recaiga en la docente si no que tiene que ser compartida.

## **VII. REFERENCIAS**

- Arranz, E. (1993). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. España, Madrid. Autoedición. [emilio.arranz.beltran@gmail.com](mailto:emilio.arranz.beltran@gmail.com)
- Brown, G. (1998). Qué tal si jugamos...otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos la educación popular. (4aed.) Buenos Aires-Lumen-hvmanitas.
- Begara, O. y Bascoy, A. (2017). Una mirada a la vida cotidiana desde el apasionante mundo de la psicología. Blog psicoactivamente la nueva España. Recuperado de <https://www.lne.es/blogs/psicoactiva-mente/el-individualismo-y-consumismo-en-la-sociedad-actual.html>
- Caballo, V. (1993). Manual de habilidades sociales. Ed. Siglo XXI. México.
- Campos, A. (2014, 22 de junio). Profesores deben potenciar tanto habilidades sociales como académicas. Agencia Peruana de noticias. <https://andina.pe/agencia/noticia-profesores-deben-potenciar-tanto-habilidades-sociales-como-academicas-511326.aspx>
- Carrasco, S. (2005). Metodología de la investigación científica (34-53). (1º.Ed.). Perú, San Marcos.
- Carrasco, D. S. (2016). Metodología de la investigación científica. 8va. Edición. Lima: San Marcos.
- Chavieri Salazar, M. (2016). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac. (Tesis de Maestría, UCV).Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/8627>
- Depaz Barreto, W. y Asencios Ortiz, S. (2016). Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto – Ancash. (Tesis de Licenciatura, UNSAM). Recuperado de <http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/2794>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª Ed.). México, D.F., Mexico:Mcgraw Hill Interamericana.
- Huasco Castro, N. (2017) Los Juegos Cooperativos para las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Las Palmeras, Los Olivos. (Tesis de Licenciatura, UCV). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/1035>
- Lázaro Salinas, L. y Merino Ramírez, L. (2018). Programa Allin Phujllay para la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E. N° 1777 Radiantes Capullos – Trujillo. (Tesis de licenciatura, UNT). Recuperado de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>
- Martínez Tamara, G. (2012) Los juegos y su desarrollo de las habilidades sociales en la educación inicial. (Tesis de Licenciatura, Universidad interamericana Abierta). Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Muñoz, C. (2003). Las habilidades sociales en la escuela (19). España, Ed. Parafino
- Muñoz, C., Cripí, P., y Angrhes, R. (2011). “Las habilidades sociales. España, Ed. Parafino.
- Nureña, A. (2013). Taller relacionándome con los demás sobre juegos didácticos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en la I.E.P. “Jesús de Nazareth” – El Porvenir-Trujillo-2013. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/123487181/INFORME-DE-TESIS-CORREGIDO-PARA-ESTE-2013-21-01-13-doc>

- Ortecho Jara, J., y Quijano Mendoza, M. (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011 (Tesis de Licenciatura- UCV- Trujillo-Perú). Recuperado de <file:///C:/Documents%20and%20Settings/USER/Mis%20documentos/Downloads/236-535-1-PB.pdf>
- Pasihuan Rodriguez, L. (2016). Habilidades Sociales y Juego Cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa san José, Comas. (Tesis de licenciatura, UCV). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/1062>
- Piaget, J. (1977). Psicología de la inteligencia (214) 4ta Ed. Madrid: Mc Graw Hill.
- Pozo, M. (1996). Aprendices y maestros. Una nueva cultura de aprendizaje. Madrid: Alianza.
- Powel, B. (2005). Las relaciones personales clave de la salud. Madrid. S.F. Edit. Urano S.A.
- Ramírez, T. (1997). Cómo hacer un proyecto de investigación. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Rodriguez, R. (2011). Educando para la paz: nuevas propuestas. Granada. Aljibe.
- Salamanca Nuván, L. (2012). Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego. (Tesis de licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional). Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/484/TO-15376.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Solís E. (2004). La Socialización. Madrid: Ateneo.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). Metodología y diseños en la investigación. Lima: Universitaria.
- Tamayo, M. (2012). El proceso de la investigación científica (44-63). (5ª. Ed.) México, Limusa.
- Valderrama, S. (1999). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica (28-46). (1º. Ed.). Perú, San Marcos.
- Valderrama, M. S. (2014). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica. Lima: San Marcos.

#### REFERENCIAS LINKOGRÁFICAS:

MONOGRAFÍAS.COM (recuperado diciembre 2013)

[http://www.monografias.com/trabajos91/-el-juego-cooperativo-como- estrategia-para-favorecer-la-socialización-en-niños-de-jardín-de-infantes-el- principito-\(argentina\)/.shtml](http://www.monografias.com/trabajos91/-el-juego-cooperativo-como- estrategia-para-favorecer-la-socialización-en-niños-de-jardín-de-infantes-el- principito-(argentina)/.shtml)

[http://www.monografias.com/trabajos91/-influencia-del-juego-cooperativo- para-mejorar-las-habilidades-sociales-en-niños-del-nivel-de-transición- del-jardín-infantil-y-sala-cuna-The-Garden-College-\(chile\)/2.shtml](http://www.monografias.com/trabajos91/-influencia-del-juego-cooperativo- para-mejorar-las-habilidades-sociales-en-niños-del-nivel-de-transición- del-jardín-infantil-y-sala-cuna-The-Garden-College-(chile)/2.shtml)



EDUFUTURO (2010) Importancia del juego en la edad preescolar. En:  
<http://www.edufuturo.com/educación.php?c=1751>

[MONOGRAFIAS.COM](http://www.monografias.com) (recuperado el 29 de marzo del 2014)

<http://www.psicodiagnosis.es/areageneral/habilidadessocialesinfancia/index.php>

<http://www.ehowenespanol.com/juegos-ensenarle-ninos-socializar-info-33712>

<http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/236/246>

## **VIII. ANEXOS**

### **Anexo 01: Instrumento de evaluación**

#### **ESCALA VALORATIVA DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE:**.....  
**AULA:**.....

ESCALA VALORATIVA	
<b>INICIO</b>	<b>1 - 16</b>
<b>PROCESO</b>	<b>17 - 32</b>
<b>LOGRADO</b>	<b>33 - 48</b>

<b>CONTENIDO</b> <b>V2= Las habilidades sociales</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>D1=Habilidades sociales básicas</b>			
1: ¿Escucha con atención las reglas del juego?			
2: ¿Hace preguntas que tienen que ver con la clase?			
3: ¿Agradece?			
4: ¿Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?			
<b>D2=Habilidades sociales avanzadas</b>			
5: ¿Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad?			
6: ¿Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal?			
7: ¿Sigue las instrucciones del juego?			
8: Cuando se equivoca ¿Sabe pedir disculpas?			
<b>D3=Habilidades relacionadas con los sentimientos</b>			
9: ¿Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros?			
10: ¿Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad?			
11: ¿Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar sus sentir)?			
12: ¿Permite que los demás sepan que el se interesa o se preocupa por ellos?			
<b>D4=Habilidades alternativas a la agresión</b>			
13: ¿Comparte las piezas del juego?			
14: ¿Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común?			
15: ¿Trata de evitar problemas con sus compañeros?			
16: ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?			

## **Anexo 02: Validez del programa**

### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.**

La evaluación de dicho taller es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Doris Luz Rodas Barbié
Grado profesional:	Maestría (✓) Doctor ( )
Área de Formación académica:	Educación Inicial ( ) Educación Primaria ( ) Educación Secundaria ( ) Psicólogo (✓)
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA - PSICOLOGÍA CLÍNICA
Institución donde labora:	UCV - ESSALUD
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (✓)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:


- Validar el contenido del taller de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por la autora.

#### 3. DATOS DEL PROGRAMA

Nombre del Programa:	PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.
Autor:	Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia
Objetivos :	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
Administración:	20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 22 de abril al 21 de junio.
Ámbito de aplicación:	Aula de clase

### DIMENSIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Objetivo de las actividades	Actividades	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>H.S. BÁSICAS</b> - Escucha con atención las reglas del juego. - Hace preguntas que tienen que ver con la clase. - Agradece. - Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.  <b>H.S. AVANZADAS</b> - Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad. - Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal. - Sigue las instrucciones del juego. - Cuando se equivoca, sabe pedir disculpas.  <b>H. RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b> - Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros. - Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad. - Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir). - Permite que los demás sepan que el se interesa o se preocupa por ellos.  <b>H. ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b> - Comparte las piezas del juego. - Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común. - Trata de evitar problemas con sus compañeros. - Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse.	Nº 1 Abrazos musicales	4	4	4	
	Nº 2 La gran tortuga	4	4	4	
	Nº 3 Dibujos en equipo	4	4	4	
	Nº 4 El inquilino	4	4	4	
	Nº 5 Bailes por parejas	4	4	4	
	Nº 6 El aro	4	4	4	
	Nº 7 Este es mi amigo	4	4	4	
	Nº 8 Las abejas trabajadoras	4	4	4	
	Nº 9 Aros musicales	4	4	4	
	Nº 10 Nos desplazamos agarradas a un aro	4	4	4	
	Nº 11 Soy una serpiente	4	4	4	
	Nº 12 La torre	4	4	4	
	Nº 13 Sillas musicales cooperativas	4	4	4	
	Nº 14 Una elefanta se balanceaba	4	4	4	
	Nº 15 Rompecabezas en grupo	4	4	4	

  
Doris Luz Rada Barbi  
PSICOLÓGA  
C.Ps.P. 17172  
Firma del evaluador



### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS**.

La evaluación de dicho taller es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	José Antonio Martín Jiménez Rojas
Grado profesional:	Maestría (✓) Doctor ( )
Área de Formación académica:	Educación Inicial ( ) Educación Primaria ( ) Educación Secundaria ( ) Psicólogo (✓)
Áreas de experiencia profesional:	Educativa - Organizacional
Institución donde labora:	SENATI
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (✓)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

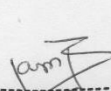
- Validar el contenido del taller de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por la autora.

#### 3. DATOS DEL PROGRAMA

Nombre del Programa:	<b>PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.</b>
Autor:	Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia
Objetivos :	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
Administración:	20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 22 de abril al 21 de junio.
Ámbito de aplicación:	Aula de clase

### DIMENSIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Objetivo de las actividades	Actividades	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>H.S. BÁSICAS</b> - Escucha con atención las reglas del juego. - Hace preguntas que tienen que ver con la clase. - Agradece. - Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.	Nº 1 Abrazos musicales	4	4	4	
	Nº 2 La gran tortuga	4	4	4	
	Nº 3 Dibujos en equipo	4	4	4	
	Nº 4 El inquilino	4	4	4	
<b>H.S. AVANZADAS</b> - Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad. - Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal. - Sigue las instrucciones del juego. - Cuando se equivoca, sabe pedir disculpas.	Nº 5 Bailes por parejas	4	4	4	
	Nº 6 El aro	4	4	4	
	Nº 7 Este es mi amigo	4	4	4	
	Nº 8 Las abejas trabajadoras	4	4	4	
<b>H. RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b> - Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros. - Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad. - Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir). - Permite que los demás sepan que el se interesa o se preocupa por ellos.	Nº 9 Aros musicales	4	4	4	
	Nº 10 Nos desplazamos agarradas a un aro	4	4	4	
	Nº 11 Soy una serpiente	4	4	4	
	Nº 12 La torre	4	4	4	
<b>H. ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b> - Comparte las piezas del juego. - Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común. - Trata de evitar problemas con sus compañeros. - Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse.	Nº 13 Sillas musicales cooperativas	4	4	4	
	Nº 14 Una elefanta se balanceaba	4	4	4	
	Nº 15 Rompecabezas en grupo	4	4	4	

  
**Mg. José Antonio Jiménez Rojas**  
 PSICOLOGO  
 CPsP 14779



Firma del evaluador



### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.**

La evaluación de dicho taller es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Jessica Joana Soto Gamboa
Grado profesional:	Maestría (✓) Doctor ( )
Área de Formación académica:	Educación Inicial (✓) Educación Primaria ( ) Educación Secundaria ( ) Psicólogo ( )
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	I.E. N° 1615 - Santo Dominguito
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (✓)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

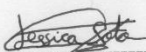
- Validar el contenido del taller de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por la autora.

#### 3. DATOS DEL PROGRAMA

Nombre del Programa:	<b>PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.</b>
Autor:	Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia
Objetivos :	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
Administración:	20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 22 de abril al 21 de junio.
Ámbito de aplicación:	Aula de clase

### DIMENSIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Objetivo de las actividades	Actividades	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>H.S. BÁSICAS</b> - Escucha con atención las reglas del juego. - Hace preguntas que tienen que ver con la clase. - Agradece. - Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.	Nº 1 Abrazos musicales	4	4	4	
	Nº 2 La gran tortuga	4	4	4	
	Nº 3 Dibujos en equipo	4	3	4	
	Nº 4 El inquilino	4	4	4	
<b>H.S. AVANZADAS</b> - Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad. - Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal. - Sigue las instrucciones del juego. - Cuando se equivoca, sabe pedir disculpas.	Nº 5 Bailes por parejas	4	4	4	
	Nº 6 El aro	4	4	4	
	Nº 7 Este es mi amigo	4	4	4	
	Nº 8 Las abejas trabajadoras	3	4	4	
<b>H. RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b> - Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros. - Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad. - Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir). - Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos.	Nº 9 Aros musicales	4	4	4	
	Nº 10 Nos desplazamos agarradas a un aro	4	4	4	
	Nº 11 Soy una serpiente	4	4	4	
	Nº 12 La torre	4	4	4	
<b>H. ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b> - Comparte las piezas del juego. - Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común. - Trata de evitar problemas con sus compañeros. - Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse.	Nº 13 Sillas musicales cooperativas	4	4	4	
	Nº 14 Una elefanta se balanceaba	4	4	3	
	Nº 15 Rompecabezas en grupo	4	4	4	

  
Firma del evaluador



### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.**

La evaluación de dicho taller es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Vanessa Ayleen Rodriguez Cruz
Grado profesional:	Maestría (✓) Doctor ( )
Área de Formación académica:	Educación Inicial (✓) Educación Primaria ( ) Educación Secundaria ( ) Psicólogo ( )
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	I.E. N° 80070 "Nuestra Señora del Perpetuo Socorro"
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (✓)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

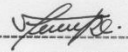
- Validar el contenido del taller de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por la autora.

#### 3. DATOS DEL PROGRAMA

Nombre del Programa:	PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.
Autor:	Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia
Objetivos :	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
Administración:	20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	Del 22 de abril al 21 de junio.
Ámbito de aplicación:	Aula de clase

### DIMENSIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Objetivo de las actividades	Actividades	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>H.S. BÁSICAS</b> - Escucha con atención las reglas del juego. - Hace preguntas que tienen que ver con la clase. - Agradece. - Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.	Nº 1 Abrazos musicales	4	4	4	
	Nº 2 La gran tortuga	4	4	3	
	Nº 3 Dibujos en equipo	4	4	4	
	Nº 4 El inquilino	4	4	4	
<b>H.S. AVANZADAS</b> - Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad. - Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal. - Sigue las instrucciones del juego. - Cuando se equivoca, sabe pedir disculpas.	Nº 5 Bailes por parejas	4	4	4	
	Nº 6 El aro	4	4	4	
	Nº 7 Este es mi amigo	4	3	4	
	Nº 8 Las abejas trabajadoras	4	4	4	
<b>H. RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b> - Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros. - Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad. - Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir). - Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos.	Nº 9 Aros musicales	4	4	4	
	Nº 10 Nos desplazamos agarradas a un aro	3	4	4	
	Nº 11 Soy una serpiente	4	4	4	
	Nº 12 La torre	4	4	4	
<b>H. ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b> - Comparte las piezas del juego. - Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común. - Trata de evitar problemas con sus compañeros. - Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse.	Nº 13 Sillas musicales cooperativas	4	4	4	
	Nº 14 Una elefanta se balanceaba	4	4	4	
	Nº 15 Rompecabezas en grupo	4	4	4	

  
Firma del evaluador

### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.**

La evaluación de dicho taller es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de Educación como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Johana Ibeth Arteaga Chirquez
Grado profesional:	Maestría (✓) Doctor ( )
Área de Formación académica:	Educación Inicial (✓) Educación Primaria ( ) Educación Secundaria ( ) Psicólogo ( )
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	I.E. N° 81701 - "Ramal Cartavio"
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (✓)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido del taller de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por la autora.

#### 3. DATOS DEL PROGRAMA

Nombre del Programa:	<b>PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS.</b>
Autor:	Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia
Objetivos :	Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
Administración:	20 a 25 minutos
Tiempo de aplicación:	•Del 22 de abril al 21 de junio.
Ámbito de aplicación:	Aula de clase

### DIMENSIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Objetivo de las actividades	Actividades	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>H.S. BÁSICAS</b> - Escucha con atención las reglas del juego. - Hace preguntas que tienen que ver con la clase. - Agradece. - Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.	Nº 1 Abrazos musicales	4	3	4	
	Nº 2 La gran tortuga	3	4	4	
	Nº 3 Dibujos en equipo	4	4	4	
	Nº 4 El inquilino	4	4	3	
<b>H.S. AVANZADAS</b> - Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad. - Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal. - Sigue las instrucciones del juego. - Cuando se equivoca, sabe pedir disculpas.	Nº 5 Bailes por parejas	4	3	4	
	Nº 6 El aro	4	4	4	
	Nº 7 Este es mi amigo	4	4	3	
	Nº 8 Las abejas trabajadoras	3	4	4	
<b>H. RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b> - Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros. - Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad. - Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir). - Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos.	Nº 9 Aros musicales	4	4	4	
	Nº 10 Nos desplazamos agarradas a un aro	4	4	4	
	Nº 11 Soy una serpiente	4	4	4	
	Nº 12 La torre	4	3	4	
<b>H. ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b> - Comparte las piezas del juego. - Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común. - Trata de evitar problemas con sus compañeros. - Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse.	Nº 13 Sillas musicales cooperativas	4	4	4	
	Nº 14 Una elefanta se balanceaba	4	4	4	
	Nº 15 Rompecabezas en grupo	4	4	4	

  
Firma del evaluador

### Anexo 03: Matriz de consistencia

#### Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
¿En qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019?	<b>Objetivo General:</b> Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.  <b>Objetivos Específicos:</b> a. Identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019. b. Planificar y ejecutar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019. c. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019. d. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.	<b>Hipótesis:</b>  <b>Hi:</b> La aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.  <b>Ho:</b> La aplicación del programa de juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de	V.I. (X) Los Juegos Cooperativos.  V.D. (Y) Las Habilidades Sociales.			
			OPERACIONALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS / PREGUNTAS
			Las habilidades sociales que evidencien los estudiantes serán observadas y se medirán mediante una Escala Valorativa antes y después de aplicar el programa de juegos cooperativos.	1. Habilidades Sociales Básicas.	1.2 Escuchar. 1.2 Formular preguntas. 1.3 Dar las gracias. 1.4 Hacer un cumplido.	1. ¿Escucha con atención las reglas del juego? 2. ¿Hace preguntas que tiene que ver con la clase? 3. ¿Agradece? 4. ¿Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?
				2. Habilidades Sociales avanzadas.	2.1 Pide ayuda. 2.2 Participa. 2.3 Sigue las reglas. 2.4 Disculparse	5. ¿Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad? 6. ¿Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal? 7. ¿Sigue las instrucciones del juego? 8. Cuando se equivoca ¿Sabe pedir disculpas?
				3. Habilidades Relacionadas a los sentimientos	3.1 Expresa su sentir. 3.2 Comprende el sentir de los demás. 3.3 Enfrentar el enfado de otro.	9. ¿Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros? 10. ¿Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad? 11. ¿Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros,

	e. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades relacionadas a los sentimientos en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.	las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.			3.4 Expresar afecto.	utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir)? 12. ¿Permite que los demás sepan que él se interesa o se preocupa por ellos?
	f. Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.				4. Habilidades Alternativas a la Agresión. 4.1 Comparte algo. 4.2 Negocia. 4.3 Evita problemas. 4.4 Emplear el autocontrol.	13. ¿Comparte las piezas del juego? 14. ¿Negocia posibles soluciones para alcanzar un bien común? 15. ¿Trata de evitar problemas con sus compañeros? 16. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?

#### MÉTODOS Y TÉCNICAS

- **Población Muestral:** 48 estudiantes.
- **Tipo de Investigación:** (Según su carácter) Experimental
- **Diseño de Investigación:** Cuasiexperi-mental
- **Técnicas de recolección de datos:** Observación
- **Instrumento de recolección de datos:** Escala Valorativa



**Anexo 04:** Constancias emitida por la institución que acredite la realización del estudio

**FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO – DIRECTOR DE INSTITUCIÓN**

Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que los miembros de la institución a mi cargo participen en la investigación denominada: JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019

**Se me ha explicado que la participación de mis alumnos consistirá en lo siguiente:**

Se les observará antes y después a los dos grupos de estudio, luego a un grupo aplicará su programa de juegos cooperativos y recogerá sus observaciones a través de una escala valorativa, pero todo lo que diga a los investigadores, será confidencial.

Durante el desarrollo del presente programa se les pedirá participar en una serie de juegos cooperativos para mejorar la variable de la Habilidades Sociales según sean los objetivos de estudio.

Entiendo que las personas a mi cargo deben responder con la verdad y que la información que brinden debe ser confidencial. Así mismo, de ser publicado el presente estudio, se salvaguardará el nombre de la institución a mi cargo, salvo consentimiento expreso de mi representada.

Acepto voluntariamente que mi institución participe en esta investigación, comprendo qué cosas se van a hacer durante la misma. Igualmente entiendo que tanto la persona a mi cargo como yo, podemos elegir no participar y que podemos retirarnos del estudio cuando alguno de los dos lo decida. Del mismo modo, comprendo que los alumnos tienen derecho a negarse a participar de la investigación aunque yo haya dado mi consentimiento.

Trujillo, 16 de Abril de 2019



*Silvia Maribel Geldres Florian*  
DIRECTORA

Silvia Maribel Geldres Florian  
Directora

**CONSTANCIA DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN EN UNA  
INSTITUCIÓN**

Conste por el presente documento, que la alumna **Jacquelin Natalia Rosales Tapia** perteneciente al III ciclo de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela Académico Profesional de Educación e Idiomas, ha realizado la investigación denominada **JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**, 2019, en el periodo comprendido entre Abril y junio conduciéndose con propiedad y conforme a lo establecido en reglamento de Investigación de la Universidad Cesar Vallejo. Asimismo, ha entregado a esta dirección, una copia del informe de investigación, conteniendo los resultados, conclusiones y recomendaciones derivados de dicho estudio.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime convenientes.

Trujillo, 10 de Julio del 2019



  
Silvia Maribel Geldres Florian  
DIRECTORA

Silvia Maribel Geldres Florian  
Directora



## **Juegos cooperativos en las habilidades sociales**

### **I. Datos informativos:**

- a. I. E. I :** N° 1777 “Divino Redentor”
- b. Aula :** “Naranja”
- c. Edad :** 4 años
- d. Profesora :** Br. Jacquelin Natalia Rosales Tapia.
- e. Fecha de ejecución:** Abril a Junio 2019

### **II. Fundamentación:**

En la Institución Educativa N° 1777 “Divino Redentor” del Distrito de Trujillo, en el mes de marzo se visualizó en los estudiantes de 4 años comportamientos inadecuados como; no respetar instrucciones, no compartir los juegos, se desenvuelven con timidez, no les gusta participar en grupo, responden agresivamente a sus pares por cualquier cosa y no utilizan las palabras de cortesía por cuanto las deficiencias de habilidades sociales e interpersonales necesariamente deben ser tratadas, surgiendo esta investigación como alternativa de solución para reforzar o mejorar a través del desarrollo de actividades de aprendizaje con juegos cooperativos para poder convivir en armonía entre todos.

Por otro lado se sabe que los niños y niñas aprenden jugando, adquieren habilidades al relacionarse con otros niños. Por tal motivo se ha visto por conveniente trabajar con ellos y desarrollar un programa de juegos cooperativos, el cual nos permitirá que todo lo investigado y planificado se ejecute; es decir, se realice con el objetivo de lograr el desarrollo de habilidades sociales, ya que estos cumplen un papel primordial en la vida preescolar.

Hacer que los niños desarrollen habilidades sociales los prepara para tener muchísimas interacciones más saludables en todos los aspectos de su vida. Las habilidades sociales son una parte integral de desenvolverse en la sociedad. Demostrar buenos modales, comunicarse efectivamente con las personas, ser considerado con los sentimientos de las personas y expresar necesidades personales son componentes importantes de las habilidades sociales sólidas. Ayudar a los niños a desarrollar estas habilidades importantes requiere de una serie diferente de estrategias en cada etapa de su desarrollo y pueden aprenderse jugando.

Arranz, E. (1993) en su libro Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil, afirma que el juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones y que el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común. Los juegos

cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañera de juego.

El presente programa de juegos cooperativos fue elaborado en función a las habilidades sociales que pueden ser promovidas con el desarrollo juegos cooperativos tal como lo establecimos en el marco teórico de nuestro estudio.

### **III. Objetivos:**

**3.1. General:** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

#### **3.2. Específicos:**

- g.** Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- h.** Planificar y ejecutar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- i.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- j.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- k.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades relacionadas a los sentimientos en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.
- l.** Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran en desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019.

### **IV. Características y contenido del programa:**

- Es flexible ya que puede adaptarse a la realidad de los niños y del aula.
- Es pertinente porque está en función a la edad los niños y niñas y el nivel de desarrollo de los niños.

- Los juegos que se han realizado cuentan con un esquema, el cual nos ha permitido dosificar el tiempo desarrollándolos en los momentos oportunos.
- Se ha desarrollado en función de: Juegos cooperativos y habilidades sociales (la relación que existe entre ellas).

El desarrollo de la presente investigación se ha ejecutado entre los meses de abril a junio, el cual ha dado respuesta a la hipótesis planteada para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años. (**Hi:** La aplicación de un programa de juegos cooperativos influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1777-Trujillo-2019).

## V. METODOLOGÍA:

La presente investigación tuvo tres momentos:

**PRIMERO:** Se observó a los niños y se aplicó la escala valorativa (pre test) para determinar sus habilidades sociales.

**SEGUNDO:** Se aplicó el presente programa de juegos cooperativos en el aula, los cuales fueron seleccionados en relación a las habilidades sociales que son explícitamente desarrolladas mediante el juego cooperativo.

El tiempo de aplicación de cada juego cooperativo duró entre 20 a 25 minutos.

**TERCERO:** Se tomó la misma escala valorativa (post test) para observar la implicancia que tuvo el programa juegos cooperativos en relación a las habilidades sociales.

A continuación, presentaremos la descripción del programa de juegos cooperativos que se desarrollaron; explicaremos su orientación pedagógica, recursos, reglas y normas de juego, objetivos o habilidades a desarrollar.

ACTIVIDADES	ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA	RECURSOS	REGLAS DEL JUEGO, REFLEXIÓN Y COMPROMISO	HABILIDADES SOCIALES A DESARROLLAR (OBJETIVO)
Nº 1  ABRAZOS MUSICALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una música suena a la vez que los participantes bailan o se mueven al ritmo de la misma.</li> <li>- Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra.</li> <li>- La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero).</li> <li>- La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazad@).</li> </ul>	Equipo de sonido, USB.  O  Instrumento musical	<b>Reglas:</b> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos	<b>BÁSICAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha con atención las reglas del juego.</li> <li>- Hace preguntas que tienen que ver con la clase.</li> <li>- Agradece.</li> <li>- Dice que le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.</li> </ul>
Nº 2  LA GRAN TORTUGA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a l@s niñ@s en grupos de cuatro a diez.</li> <li>- L@s niñ@s se colocan a cuatro patas, cubiert@s por la “colchoneta o caparazón de tortuga”.</li> <li>- Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si l@s niñ@s no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.</li> </ul>	Colchoneta		

			hacernos daño.	
<p><b>Nº 3</b></p> <p><b>DIBUJOS EN EQUIPO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niñ@s. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un plumón y al frente de ellos una pizarra, a unos metros de distancia.</li> <li>- El juego comienza cuando la profesora nombra un tema, por ejemplo, “la familia”, luego el primero de cada fila corre hacia la pizarra con el plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.</li> <li>- Después de unos 5 segundos, la profesora gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).</li> </ul>	Plumones de pizarra y pizarra.	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>Al terminar cada una de las actividades preguntamos:</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido?,</p> <p>¿Qué cosas nos han gustado?,</p> <p>¿Qué cosas nos han molestado?,</p> <p>¿Les gusta jugar juntos?,</p> <p>¿Jugaron con todos los compañeros?,</p> <p>¿Les parece bien dejar a</p>	<p><b>AVANZADAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pide ayuda cuando muestra alguna dificultad.</li> <li>- Participa en los juegos planteados por la profesora de manera grupal.</li> <li>- Sigue las instrucciones del juego.</li> <li>- Cuando se equivoca, sabe pedir disculpas.</li> </ul> <p><b>RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b></p>
<p><b>Nº 4</b></p> <p><b>EL INQUILINO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se forman tríos de niñ@s, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando la profesora grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si la profesora dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.</li> </ul>	No se necesitan.		

<p><b>Nº 5</b></p> <p><b>BAILES POR PAREJAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.</li> <li>- Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto.</li> <li>- Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.</li> <li>- En el caso que todos estén emparejados la profesora tendrá que integrarse en el juego para lograr que otro se quede sin pareja para que pueda cantar. También se puede utilizar música.</li> </ul>	<p>No se necesitan o si el caso lo requiere puede utilizarse un instrumento musical o equipo de música.</p>	<p>alguien fuera sin jugar? ¿Les gusta castigar o reírse de quien hace mal algo?.</p> <p><b>Compromiso:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra estados de ánimo o emociones ante acciones de sus compañeros.</li> <li>- Atiende a sus compañeros cuando tienen alguna dificultad.</li> </ul>
<p><b>Nº 6</b></p> <p><b>EL ARO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro.</li> <li>- Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de l@s compañer@s formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que deben de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter tod@s la cabeza dentro de él.</li> </ul>	<p>Un aro por equipo.</p>	<p>Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resuelve las situaciones de enfado de sus compañeros utilizando estrategias aprendidas (conversar, expresar su sentir).</li> </ul>
<p><b>Nº 7</b></p> <p><b>ESTE ES MI AMIGO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niñ@ presenta a su compañer@ al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo. Los ni@s se sientan en círculo con las manos unidas “haciendo piña”.</li> <li>- Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amig@ X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire.</li> <li>- Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo.</li> </ul>	<p>No se necesitan</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite que los demás sepan que el</li> </ul>

<p><b>Nº 8</b></p> <p><b>LAS ABEJAS TRABAJADORAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un@ de l@s niñ@s sale de la habitación mientras los otros eligen un objeto: un cuadro, un reloj... Al incorporarse el niño que salió, el grupo imitará el ruido de las abejas: «bzzz, bzzz...», aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Cuando lo adivine, se repetirá el juego con otro niño.</li> </ul>	<p>Objetos varios del aula.</p>		<p>se interesa o se preocupa por ellos.</p>
<p><b>Nº 9</b></p> <p><b>AROS MUSICALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para comenzar a jugar, los participantes se agrupan por parejas, colocándose cada una dentro de un aro de psicomotricidad. Cuando suena la música cada pareja se desplaza por el espacio bailando o moviéndose dentro de su aro.</li> <li>- Cuando para la música, cada pareja se tiene que juntar con otra y colocarse juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro, funcionan como uno solo). El juego continúa hasta que el mayor número de participantes esté dentro del único aro.</li> <li>- Es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino también por el dominio del propio cuerpo.</li> </ul>	<p>Aros de psicomotricidad y un equipo de música.</p>		<p><b>ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparte las piezas del juego.</li> <li>- Negocia posibles soluciones para poder alcanzar un bien común.</li> <li>- Trata de evitar problemas con sus compañeros.</li> <li>- Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin</li> </ul>
<p><b>Nº 10</b></p> <p><b>NOS DESPLAZAMOS AGARRADAS A UN ARO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coloco un aro de psicomotricidad en el suelo en una parte del aula. Indico a dos niñas que lo cojan y lo lleven a un lugar concreto.</li> <li>- Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños.</li> <li>- Luego con cuatro y cinco. Les indico acciones a realizar agarradas al aro: Elevar los brazos, marchar, saltar y dejar el aro en su lugar.</li> </ul>	<p>Aros de psicomotricidad. (ula-ula)</p>		
<p><b>Nº 11</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todo el grupo está sentado y la profesora comienza la actividad cantando la canción. Hará movimientos rítmicos diferentes y variados.</li> </ul>	<p>Equipo de música y USB.</p>		

<b>SOY UNA SERPIENTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al final señala a alguien que pasará por debajo de las piernas de quien hace de cabeza arrastrándose hacia atrás por debajo de todas las que ya hayan formado la cola nueva de la serpiente.</li> <li>- Para que no tengan que esperar demasiado podemos señalar a dos o más niñas en cada ocasión.</li> </ul> <p style="text-align: center;"> <b>(1) Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?</b> </p>			tener que pelearse.
<b>Nº 12 LA TORRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y las niñas si saben que es una torre y se motiva a que por equipos todos armen una sola torre.</li> <li>- Cada niña y niño, uno por uno pondrá una cosa del aula encima de otra hasta construir la torre.</li> <li>- Luego cada uno desmontará la torre con cuidado y devolviendo cada objeto a su lugar de origen.</li> </ul>	Materiales varios del aula.		
<b>Nº 13 SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes.</li> <li>- Todos cantamos una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada una se sienta en una silla. Lo repetimos varias veces mientras disfrutemos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen.</li> <li>- Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla,</li> </ul>	Sillas.  También se podría utilizar música.		



	<p>pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña. Se ayudan a sentarse unas sobre otras.</p> <p>- Lo podemos trabajar por equipos primero de niñas luego de niños o viceversa.</p>			
<p>Nº 14</p> <p><b>UNA ELEFANTA SE BALANCEABA</b></p>	<p>- Me pongo en el centro del grupo balanceándome y cantando.  <b>Una elefanta, se balanceaba sobre la tela de una araña. Como veía que resistía, fueron a llamar a otra elefanta.</b> (elefanta si fuera niña o elefante si fuera niño)</p> <p>- Llamamos a otra elefanta: <i>¡Elefanta!</i> La nueva elefanta se agarra conmigo y contamos: <i>Uno y dos.</i></p> <p>- Repetimos la canción con la palabra <i>dos.</i> Llamamos a otra elefanta. Contamos y cantamos la canción de nuevo. Así varias veces.</p> <p>- Si hay muchas niñas, vamos llamando de dos en dos a las elefantas.</p> <p>- Lo hacemos una vez con todo el grupo al final. Contamos a ver cuántas somos y cantamos: <i>Venticuatro elefantas, se balanceaban .</i>  . . .</p> <p>- Podemos hablar de la amistad, de la colaboración, de la confianza mutua.</p>	<p>Equipo de sonido y USB o instrumento musical.</p>		
<p>Nº 15</p> <p><b>ROMPECABEZAS EN GRUPO</b></p>	<p>- Por equipos repartimos a cada uno un maletín con piezas grandes de un rompecabezas, luego se les motiva a poder armarlo ayudándose un@s a otr@s.</p> <p>- Todas se ayudan para lograr el objetivo.</p>	<p>Rompecabezas gigantes MINEDU.</p>		

## **VI. CONCLUSIONES:**

- La planificación y ejecución del programa de juegos cooperativos serán estrategia positiva e innovadora porque se logrará la participación activa de los niños y niñas de manera individual y grupal y sobre todo contribuirá al desarrollo de habilidades sociales tales como: Saludar, presentarse, ayudar, pedir y hacer favores, compartir, las mismas que permitirán mejorar sus interacciones sociales.
- El programa de juegos cooperativos permitirá interactuar con otros fácilmente e involucrarse en la realidad de manera empática y armoniosa. Los juegos cooperativos brindan espacios a los niños y niñas para la práctica y fortalecimiento de sus habilidades sociales y mejora los niveles de comunicación entre ellos.
- Las estrategias aplicadas para el desarrollo del programa de juegos cooperativos tienen como objetivo el desarrollo de habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión; por lo cual implica el trabajo cooperativo entre los integrantes con el fin de lograr un objetivo en común, el mismo que asegura un papel activo del participante.

## **VII. RECOMENDACIONES:**

- El programa de juegos cooperativos debe realizarse en el aula como actividad principal, ya que son actividades primordiales y principales en la vida de los niños y niñas y mediante las cuales lograremos el desarrollo integral de los mismos.
- Los juegos cooperativos deben ser considerados como actividades principales dentro del aula, ya que permitirán promover el trabajo en equipo y no solo pensar en la competencia. Estos deben contar con los espacios, materiales y la manera didáctica de desarrollarlo.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	N° 1777 “Divino Redentor”
1.2. AULA :	“Naranja” 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	“ABRAZOS MUSICALES”
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Equipo de sonido o instrumento musical.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con todas las personas.</li> <li>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas con la canción de <b>Barnie</b>:</p> <p style="text-align: center;">Te quiero yo y tu a mi Somos felices tu y yo con un fuerte abrazo y un beso te diré mi cariño es para ti.</p> <p>- Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusta los abrazos?, ¿Cuándo se da un abrazo y a quienes?, ¿Cómo se sienten cuando les abrazan?.</p> <p>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a los “Abrazos musicales”.</p>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>Una música suena a la vez que los participantes bailan o se mueven al ritmo de la misma.</li> <li>Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra.</li> <li>La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero).</li> <li>La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazad@).</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron con el abrazo?, ¿Cumplieron con los acuerdos?.</p> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	NOMBRES	DESEMPEÑOS	PERSONAL SOCIAL								
			COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD								
			Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.			Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.			Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.		
VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO			A	B	C	A	B	C	A	B	C
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	N° 1777 “Divino Redentor”
1.2. AULA :	“Naranja” 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	“LA GRAN TORTUGA”
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con todas las personas.</li> <li>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> </ul>	Colchonetas
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas con la canción: Una tortuguita Una tortuguita menea la cabeza, estira la patita y se le quita la pereza. Dice el per eso me duela la cabeza, me duele la cintura y tiene ganas de dormir.</li> <li>Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Conocen a las tortugas?, ¿Les gustan las tortugas?, ¿Cómo se desplazan?, ¿Cómo se llama lo que llevan encima las tortugas?,</li> <li>Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “La gran tortuga”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a l@s niñ@s en grupos de cuatro a diez.</li> <li>L@s niñ@s se colocan a cuatro patas, cubiert@s por la “colchoneta o caparazón de tortuga”.</li> <li>Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si l@s niñ@s no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron haciendo las veces de tortuga?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	DESEMPEÑOS  NOMBRES	PERSONAL SOCIAL								
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD								
		Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.			Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como gateo en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C =EN INICIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	Nº 1777 “Divino Redentor”
1.2. AULA :	“Naranja” 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	“DIBUJO EN EQUIPO”
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Pizarra y plumones.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas enseñando diversas imágenes de dibujos de varios temas por ejemplo de un parque, de la playa, etc.</li> <li>- Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Quién los habrá dibujado?, ¿A ustedes les gusta dibujar?.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos al “Dibujo en equipo”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Se forman 4 equipos de aproximadamente 5 o 6 niñ@s. Estos equipos participaran de dos en dos, para ello se tendrán que formar en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tendrá un plumón y al frente de ellos una pizarra, a unos metros de distancia.</li> <li>- El juego comienza cuando la profesora nombra un tema, por ejemplo, “la familia”, luego el primero de cada fila corre hacia la pizarra con el plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.</li> <li>- Después de unos 5 segundos, la profesora gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

Nº		PERSONAL SOCIAL
----	--	-----------------

O R D.	NOMBRES	DESEMPEÑOS	COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD								
			Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.			Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.			Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.		
VALORES: A=LOGRO PREVISTO / B=EN PROCESO / C=EN INICIO			A	B	C	A	B	C	A	B	C
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

#### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

##### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1777 “Divino Redentor”



1.2. AULA	:	“Naranja” 4 años
1.3. DURACIÓN	:	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	:	“EL INQUILINO”
1.5. ÁREA	:	PERSONAL SOCIAL

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de diferentes acciones de juego asumiendo distintos roles.</li> <li>Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.</li> </ul>	Ninguno
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas preguntando si saben que es un inquilino.</li> <li>Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Alguno de ustedes viven en casa alquilada?. Comentamos que un inquilino es la persona que arrienda una casa para vivir.</li> <li>Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “El inquilino”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>Se forman tríos de niñ@s, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”.</li> <li>Cuando la profesora grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva.</li> <li>Por el contrario, si la profesora dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

N°		PERSONAL SOCIAL
----	--	-----------------

O R D.	DESEMPEÑOS  NOMBRES	COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD								
		Participa de diferentes acciones de juego asumiendo distintos roles.			Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :  
1.2. AULA

N° 1777 “Divino Redentor”  
: “Naranja” 4 años

1.3. DURACIÓN	:	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	:	“BAILE POR PAREJAS”
1.5. ÁREA	:	PERSONAL SOCIAL

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con todas las personas.</li> <li>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Podría utilizarse un instrumento musical.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reunidos en asamblea preguntamos a los niños y las niñas: ¿Qué canción les gusta bailar?, ¿Cómo lo bailan?. Los motivamos a bailar por un momento la canción elegida por la mayoría, buscándolo en internet y observándolo en la televisión. Después de bailar la canción.</li> <li>Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos al “Baile por parejas”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>Se solicita a todos los participantes a colocarse en parejas y se tienen que unir por la espalda.</li> <li>Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto.</li> <li>Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya.</li> <li>La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.</li> <li>En el caso que todos estén emparejados la profesora tendrá que integrarse en el juego para lograr que otro se quede sin pareja para que pueda cantar. También se puede utilizar música.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

N°		PERSONAL SOCIAL
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD

O R D.	NOMBRES	DESEMPEÑOS			Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
		VALORES: A=LOGRO PREVISTO / B=EN PROCESO / C =EN INICIO			A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1777 “Divino Redentor”  
1.2. AULA : “Naranja” 4 años  
1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos

1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : "EL ARO"  
 1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Ula- ulas
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas enseñándoles los aros o ulas ulas y preguntándoles para que nos pueden servir. Les escuchamos, luego.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a "El Aro".</li> </ul>	<b>20' a 25'</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- La profesora invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro.</li> <li>- Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de l@s compañer@s formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies.</li> <li>- La idea es que deben de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter tod@s la cabeza dentro de él.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b>          Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

N°		PERSONAL SOCIAL
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD

O R D.	NOMBRES	DESEMPEÑOS			Participa de diferentes acciones de juego asumiendo distintos roles. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo			Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
		VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO			A	B	C	A	B	C	A	B	C
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	Nº 1777 “Divino Redentor”
1.2. AULA :	“Naranja” 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	“ÉSTE ES MI AMIGO”
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Ninguno
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas jugando “Ritmo Ago go”. Diciendo los nombres de cada compañero. Luego.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “Éste es mi amigo”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Cada niñ@ presenta a su compañer@ al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo.</li> <li>- Los ni@s se sientan en círculo con las manos unidas “haciendo piña”.</li> <li>- Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amig@ X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire.</li> <li>- Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	DESEMPEÑOS	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos	Reconoce las emociones de los demás, y muestra su	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando

	NOMBRES	corporales e identifica las causas que las originan.			simpatía, desacuerdo o preocupación.			las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	N° 1777 "Divino Redentor"
1.2. AULA :	"Naranja" 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	"LAS ABEJAS TRABAJADORAS"
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL



## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Cuento de "la abeja haragana"  Diversos objetos del aula.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas a escuchar el cuento de "La abeja haragana". Quien se pasaba todo el día jugando y acicalándose las patas y no recogía el néctar de las flores como las demás, solo lo tomaba y se iba a dormir.</li> <li>- Luego pregunto ¿Conocen a las abejas?, ¿Qué sonido hacen?, ¿Cómo cual abejitas quisieran ser como las haraganas o como las trabajadoras?.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a "Las abejas trabajadoras".</li> </ul>	<b>20' a 25'</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Luego se le invita a Un@ de l@s niñ@s a salir de la habitación mientras los otros que quedaron en el aula tendrán que elegir un objeto: que puede ser un cuadro, un reloj, un libro, una silla, un juguete, etc.</li> <li>- Al incorporarse en el salón el niño que salió, todo el grupo imitará el ruido de las abejas: «bzzz, bzzz...», aumentando la intensidad si el niño que estuvo fuera se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él.</li> <li>- Cuando éste lo adivine, se repetirá el juego con otro niño.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

## ESCALA VALORATIVA

Nº  O R	DESEMPEÑOS	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y	Reconoce las emociones de los demás, y muestra su	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el

D.	NOMBRES	movimientos corporales e identifica las causas que las originan.			simpatía, desacuerdo o preocupación.			bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	N° 1777 "Divino Redentor"
1.2. AULA :	"Naranja" 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	"AROS MUSICALES"
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> </ul>	Aros de psicomotricidad o ulas y equipo de música.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas a moverse en el espacio de acuerdo al sonido de los instrumentos musicales (lento, rápido, muy rápido).</li> <li>- Luego pregunto ¿Creen que dentro de un aro o ula ula se podrían mover sin ninguna dificultad?.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a los “Aros Musicales”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Para comenzar a jugar, los participantes se agrupan por parejas, colocándose cada una dentro de un aro de psicomotricidad. Cuando suena la música cada pareja se desplaza por el espacio bailando o moviéndose dentro de su aro.</li> <li>- Cuando para la música, cada pareja se tiene que juntar con otra y colocarse juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro, funcionan como uno solo). El juego continúa hasta que el mayor número de participantes esté dentro del único aro.</li> <li>- Es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino también por el dominio del propio cuerpo.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

### ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.  NOMBRES	PERSONAL SOCIAL		
	COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
	DESEMPEÑOS		
	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo	Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con</li> </ul>

		para elegir un juego y las reglas del mismo.						relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
<b>VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C =EN INICIO</b>		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1777 “Divino Redentor”
- 1.2. AULA : “Naranja” 4 años
- 1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos
- 1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “NOS DESPLAZAMOS AGARRADAS A UN ARO”
- 1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
-------------	-----------	-----------	----------

CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> </ul>	Aros de psicomotricidad o aros y equipo de música.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas a mover el cuerpo al ritmo de la canción en la batalla del calentamiento. Luego.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a los “Aros Musicales”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Coloco cuatro aros en el suelo fuera del aula en el área de juegos.</li> <li>- Luego voy indicando a dos niños que lo cojan y lo lleven a un lugar concreto.</li> <li>- Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños.</li> <li>- Luego con cuatro y cinco.</li> <li>- Les indico acciones a realizar agarradas al aro: Elevar los brazos, marchar, saltar y dejar el aro en su lugar.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

### ESCALA VALORATIVA

N° O R D.	NOMBRES	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		DESEMPEÑOS		
		Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar y caminar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el</li> </ul>

					tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.					
VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C =EN INICIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1777 “Divino Redentor”  
1.2. AULA : “Naranja” 4 años  
1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos  
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “SOY UNA SERPIENTE”  
1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
-------------	-----------	-----------	----------

CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Máscara de cartón de una serpiente. Equipo de sonido y USB.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas preguntándoles ¿Alguna vez vieron de cerca una serpiente?, ¿Sabían que si pierden una parte de su colita, les vuelve a crecer otra?. Les contamos que las serpientes pueden perder una parte de su cola y no mueren, porque luego les crece otra. Luego</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “soy una serpiente”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Todo el grupo está sentado y la profesora comienza la actividad cantando la canción. Hará movimientos rítmicos diferentes y variados.</li> <li>- Al final señala a alguien que pasará por debajo de las piernas de quien hace de cabeza arrastrándose hacia atrás por debajo de todas las que ya hayan formado la cola nueva de la serpiente.</li> <li>- Para que no tengan que esperar demasiado podemos señalar a dos o más niñas en cada ocasión.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>(1) Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?</b></p>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

### ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.  NOMBRES	DESEMPEÑOS	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	N° 1777 "Divino Redentor"
1.2. AULA	: "Naranja" 4 años
1.3. DURACIÓN	: 20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "LA TORRE"
1.5. ÁREA	: PERSONAL SOCIAL

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
-------------	-----------	-----------	----------



CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	Objetos varios del aula.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas a observar en un texto de la biblioteca donde están algunas maravillas del mundo y al llegar a la torre Eiffel, preguntaré ¿Cómo se llama?, ¿Qué tamaño será?, ¿Con cuántas personas habrán construido esa torre? ¿Será posible que podamos construir nuestra propia torre?. Les contamos la historia de esa torre, luego.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “La torre”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Preguntamos a los niños y las niñas si saben que es una torre.</li> <li>- Se motiva a que por equipos todos armen una sola torre.</li> <li>- Cada niña y niño, uno por uno pondrá una cosa del aula encima de otra hasta construir la torre.</li> <li>- Luego cada uno desmontará la torre con cuidado y devolviendo cada objeto a su lugar de origen.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

### ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	NOMBRES	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o	Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

				incomodan a todo el grupo.						
	<b>VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1777 “Divino Redentor”  
 1.2. AULA : “Naranja” 4 años  
 1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos  
 1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS”  
 1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
-------------	-----------	-----------	----------

CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	Sillas y música.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas recordando sobre los juegos cooperativos que hemos estado desarrollando, luego les pregunto ¿Creen que con el juego de las sillas ninguno perdería?.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “Las sillas musicales cooperativas”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes.</li> <li>- Todos cantamos una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada uno se sienta en una silla. Lo repetimos varias veces mientras disfrutemos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen.</li> <li>- Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla, pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña. Se ayudan a sentarse unas sobre otras.</li> <li>- Lo podemos trabajar por equipos primero de niñas luego de niños o viceversa.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido? ¿Qué sensaciones tuvieron? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguna se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego? ¿A quién le gusta ser el primero en sentarse? ¿Qué pasa cuando te quedas sin silla? ¿Y cuando estás sentada y ves que alguien no tiene silla? ¿Cómo se organizaron para estar todos sentados? ¿En casa tenéis sillas para todas las personas? ¿Qué hacen cuando van a un sitio donde no hay sillas para todas? ¿Les gusta compartir cosas? ¿Qué cosas compartiste alguna vez? ¿Con quién compartes cosas más frecuentemente? ¿Cuándo necesitas algo qué haces o dices?. Cuándo ves a alguien que necesita algo ¿qué haces?.</p>	

### ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	DESEMPEÑOS	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de	Muestra en las actividades que realiza comportamientos de

	NOMBRES	emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.			todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.			acuerdo con las normas de convivencia asumidos.		
	VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C=EN INICIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1777 “Divino Redentor”
- 1.2. AULA : “Naranja” 4 años
- 1.3. DURACIÓN : 20 a 25 minutos
- 1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “UNA ELEFANTA SE BALANCEABA”
- 1.5. ÁREA : PERSONAL SOCIAL

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego asumiendo distintos roles.</li> </ul>	Instrumento musical o equipo de sonido.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas con la canción “El elefante trompita”. Luego pregunta ¿Quién era trompita?, ¿Qué otra canción saben de elefantes?.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a “Una elefanta se balanceaba”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Me pongo en el centro del grupo balanceándome y cantando. <b>Una elefanta, se balanceaba sobre la tela de una araña.</b> <b>Como veía que resistía, fueron a llamar a otra elefanta.</b> (elefanta si fuera niña o elefante si fuera niño)</li> <li>- Llamamos a otra elefanta: ¡<i>Elefanta!</i> La nueva elefanta se agarra conmigo y contamos: <i>Uno y dos.</i></li> <li>- Repetimos la canción con la palabra <i>dos</i>. Llamamos a otra elefanta. Contamos y cantamos la canción de nuevo. Así varias veces.</li> <li>- Si hay muchas niñas, vamos llamando de dos en dos a las elefantas.</li> <li>- Lo hacemos una vez con todo el grupo al final. Contamos a ver cuántas somos y cantamos: <i>Venticuatro elefantas, se balanceaban . . .</i></li> <li>- Podemos hablar de la amistad, de la colaboración, de la confianza mutua.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> <li><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</li> </ul>	

### ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	DESEMPEÑOS  NOMBRES	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Participa de diferentes acciones de juego asumiendo distintos roles.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

VALORES: A=LOGRO PREVISTO/ B=EN PROCESO / C =EN INICIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :	N° 1777 “Divino Redentor”
1.2. AULA :	“Naranja” 4 años
1.3. DURACIÓN :	20 a 25 minutos
1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD :	“ROMPECABEZAS EN GRUPO”
1.5. ÁREA :	PERSONAL SOCIAL

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>	Rompecabezas gigantes MINEDU.
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>	

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS	INTENSIÓN PEDAGÓGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos en asamblea motivamos a los niños y las niñas enseñándoles todos los maletines con piezas de rompecabezas, luego.</li> <li>- Se les presenta el nombre de la actividad: El día de hoy jugaremos a los “Rompecabezas en grupo”.</li> </ul>	<b>20’ a 25’</b>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero escuchan las reglas del juego y luego todos participan.</li> <li>- Por equipos repartimos a cada uno un maletín con las piezas grandes de un rompecabezas.</li> <li>- Luego se les motiva a poder armarlo ayudándose un@s a otr@s.</li> <li>- Todas se ayudan para lograr el objetivo.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les pregunta: ¿Cómo se sintieron ?, ¿Qué dificultades tuvieron y como lo superaron?.</li> </ul> <p><b>Realizamos el siguiente compromiso:</b> Buscaremos la forma de jugar todos juntos sin dejar a nadie fuera y sin señalar a quien se equivoca.</p>	

### ESCALA VALORATIVA

N°  O R D.	DESEMPEÑOS	PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIAS: CONSTRUYE SU IDENTIDAD		
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y	Muestra en las actividades que realiza

NOMBRES		situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.			el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.			comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.		
VALORES: A=LOGRO PREVISTO / B=EN PROCESO / C=EN INICIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										

#### Anexo 06: Constancia de Turnitin



## Tesis Natalia

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>22%</b>	<b>19%</b>	<b>3%</b>	<b>18%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	9%
<b>2</b>	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	6%
<b>3</b>	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1%
<b>4</b>	<a href="http://dspace.ccu.es">dspace.ccu.es</a> Fuente de Internet	1%
<b>5</b>	於2012-07-02提交至 Pontificia Universidad Católica del Peru Trabajo del estudiante	1%
<b>6</b>	<a href="http://www.sedibac.org">www.sedibac.org</a> Fuente de Internet	1%
<b>7</b>	<a href="http://repositorio.unasam.edu.pe">repositorio.unasam.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
<b>8</b>	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
<b>9</b>	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1%
<b>10</b>	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
<b>11</b>	María Jesús Cava. "Familia, Profesorado e Iguales: Claves para el Apoyo a las Víctimas de Acoso Escolar", Psychosocial Intervention, 2011 Publicación	<1%
<b>12</b>	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1%
<b>13</b>	<a href="http://repositorio.uned.ac.cr">repositorio.uned.ac.cr</a> Fuente de Internet	<1%
<b>14</b>	<a href="http://camposvi.blogspot.com">camposvi.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%
<b>15</b>	<a href="http://docslide.us">docslide.us</a> Fuente de Internet	<1%
<b>16</b>	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words  
Excluir bibliografía Activo

✓ Otras evidencias

## PRUEBA DE NORMALIDAD

### Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		GControl PreTest HABILIDAD	GExp Pre Test HABILIDAD	GControl Post test HABILIDAD	GExp Post test HABILIDAD
N		24	24	24	24
Parámetros	Media	21.4167	19.4167	21.25000	37.8750
normales(a,b)	Desviación típica	4.72658	3.69390	4.856640	5.77335
Diferencias más	Absoluta	.160	.198	.230	.283
extremas	Positiva	.160	.198	.230	.283
	Negativa	-.126	-.177	-.140	-.169
Z de Kolmogorov-Smirnov		.784	.968	1.128	1.387
Sig. asintót. (bilateral) (Valor p)		.570	.306	.157	.043

a La distribución de contraste es la Normal.

b Se han calculado a partir de los datos.

### Prueba Kolmogorov-Smirnov

Ho: Tiene Distribución Normal

H1: No se distribuyen normalmente

El valor p fue mayor a 0.01, se acepta la Hipótesis Nula, los datos se distribuyen normalmente.

Prueba Gráfica: No se ajusta a una distribución Normal

